GANCHOS & ARTEFATOS
Itens e histórias para qualquer sistema

DICAS DE MESTRE
Você não precisa saber o final da campanha

RPG DAS MINAS
Loucura e alorpração em *Tormenta*

CAVERNA DO SABER
Apostando mais que pontos de vida

AVENTURA SOLO
O Tesouro da Montanha

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 123

TOOLBOX
ABRACE O OVERPOWER

CONTO
O ATAQUE DA GARRA VERMELHA

RESENHAS
SHADOWRUN 5E • IT: A COISA

GUERRA DOS TRONOS

Lições da maior série de todos os tempos

GANCHOS & ARTEFATOS
Itens e histórias para qualquer sistema

DICAS DE MESTRE
Você não precisa saber o final da campanha

GAME OF THRONES
As valiosas lições da série

CAVERNA DO SABER
Apostando mais que pontos de vida

AVENTURA SOLO
O Tesouro da Montanha

BRASIL DRAGÃO

ANO 13 • EDIÇÃO 123

TOOLBOX
ABRACE O OVERPOWER

CONTO
O ATAQUE DA GARRA VERMELHA

RESENHAS
SHADOWRUN 5E • IT: A COISA

O RPG DAS MINAS

Pepinos, deuses e diversão na mesa mais louca de todos os tempos

DIVERSÃO

Quando você cria um mundo, normalmente cria com cuidado. Sim, eu sei, vocês passaram quase duas décadas ouvindo como a gente criou vários elementos de *Tormenta* por acaso ou na base do instinto, mas acreditem: o cuidado sempre esteve ali.

Depois que o universo se consolida fica ainda mais difícil. Tudo parece amarrado delicadamente. Um *plot* encaixado no outro, como peças de um quebra-cabeça maluco, capaz de ser enxergado em sua totalidade apenas pelo mais fervoroso dos fãs. Há regras, normas, tradições, canônes, bíblias, *wikis*, discussões em fóruns e grupos sobre o que é certo e o que é errado.

O que fazer, então, quando alguém pega tudo o que vocês fez e vira do avesso? Joga para o alto, inverte coisas, subverte outras, ignora toda e qualquer lógica que possa haver? Quando alguém ri na cara de todo o seu cuidado?

A única resposta possível é: você aplaude.

O *RPG das Minas* era desde o início um projeto improvável: não é nada fácil pegar um grupo iniciante e colocar para jogar regularmente em frente às câmeras. Nem todo mundo está disposto a aprender enquanto centenas de pessoas assistem. Mas elas toparam. E mais que isso: transformaram seu suposto desconhecimento (RPG é imaginação e não é preciso conhecimento prévio para imaginar) em seu ponto mais forte.

As Minas formam um grupo sem os vícios de anos e anos de RPG nas costas. Sem o ranço de qual sistema é melhor. Sem o vício de que estilo é mais legal. Para elas o melhor RPG é aquele em que você se diverte mais, em que nenhuma solução é maluca demais, idiota demais. Em que toda ideia é uma boa ideia. E esse sempre foi o maior objetivo do RPG.

Quisera eu que todo grupo fosse assim.

J.M. TREVISAN

ESTA EDIÇÃO
É DEDICADA À MEMÓRIA
DE CLEUSA PERSI
SALADINO

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

Colaboradores
Textos: Álvaro "Jamil" Freitas, André Gordirro, Athos Beuren, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, Flávia Gasi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Nina Bichara, Thiago Rosa

Arte: Celtic Botan, Daniel Lustosa, Leonel Domingos, Lobo Borges, Matias Streb, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni, Simone Beatriz

Quadrinho: Studio Seasons

Fundo de tela: Simone Beatriz

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Mapa de batalha: Marco Morte

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Gustavo Brauner e Camila Gamino

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-17 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Tá saindo da jaula o monstro!

6 Pergaminhos dos Leitores
Como os minotauros se reproduzem?

10 Resenhas
Shadowrun 5E e *IT: A Coisa*.

14 Dicas de Mestre
Você não precisa saber o futuro da sua campanha.

20 Ganchos & Artefatos
Ladrões estilosos e suas criaturas incríveis!

26 Toolbox
Quem tem medo do apelão?

32 Gazeta do Reinado
A tragédia que abalou Arton.

34 O Ataque da Garra Vermelha
Um conto de André Gordirro.

44 Mestre da Masmorra
Abrace o cânone. Ou não.

50 Gabinete de Saladino
Stephen King, o gênio macabro.

52 Game of Thrones
Aprendendo com a maior série de todos os tempos.

60 Caverna do Saber
Aumentando os riscos.

64 RPG das Minas
Tudo sobre a mesa mais maluca de Arton.

76 Chefe de Fase
O Pistoleiro de *A Torre Negra*.

80 O Tesouro da Montanha
Uma nova aventura solo de Athos Beuren!

90 Pequenas Aventuras
Lelandland, uma cidade um tanto estranha.

92 Tesouros Ancestrais
Toda a chatice carismática dos kenders!

100 Lado B do RPG
Todo o drama de um servo do Mal.

102 Quadrinhos
A DB recebe o Studio Seasons.

106 Amigos de Klunc
Mais que dois. Bem mais que dois!

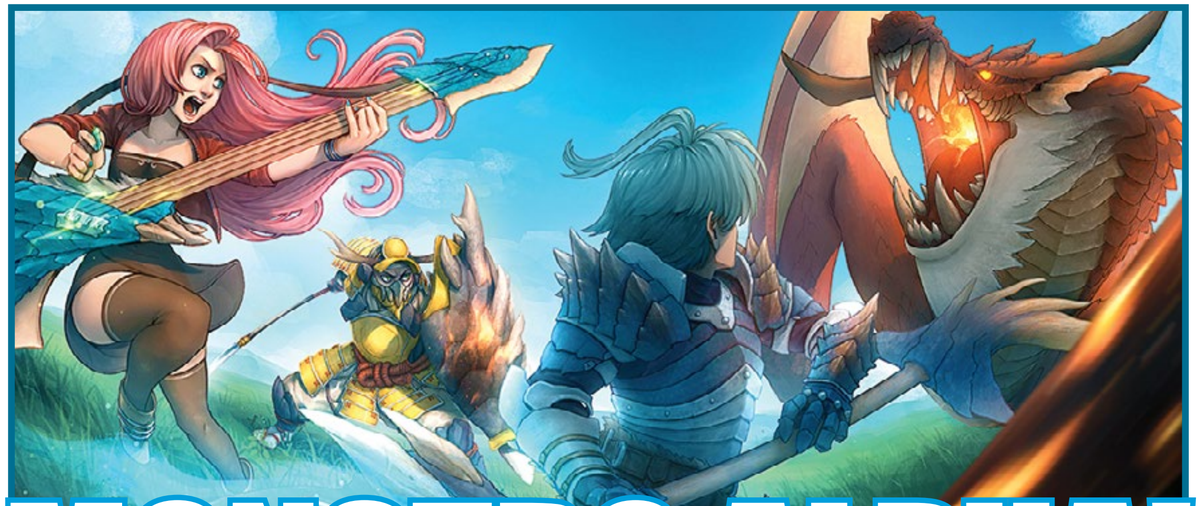
A CAPA

De **Simone Beatriz**, do premiado *Studio Seasons*, a capa deste mês traz as personagens do nosso querido **RPG das Minas**!

Além de se manterem vivas durante as streams semanais, agora as Minas também são responsáveis por um feito inédito: é a primeira vez que um pepino aparece em uma capa da *Dragão Brasil*!

Notícias do Bardo

Monstros apelões, recorde e uma rainha a ser salva!



MONSTRO ALPHA!

Acabou a espera angustiante! Um dos livros mais aguardados pelos jogadores de *3D&T Alpha* está chegando.

Chega de reciclar as mesmas criaturas mil vezes! Nada de colorir de vermelho seus esqueletos para dizer que é outro bicho!

Com mais de 250 monstros entre construtos, humanoides, feras, mortos-vivos e youkai, o *Manual dos Monstros: Criaturas Fantásticas* trará desafios para aventureiros em todos os patamares de campanha: Heroica, Épica, Titânica e Divina. Desde kobolds explosivos e elementais imprevisíveis até divindades menores e dragões-reis!

Cada um dos monstros conta com poderes únicos que tornarão as batalhas contra eles ainda mais desafiantes — mas também oferecem tesouros, materiais e itens inéditos, que compensarão cada PV perdido em batalha.

O livro traz ainda novas vantagens únicas para tornar seus heróis e vilões mais coloridos e exóticos. Acompanhe o site da Jambô Editora para não perder o início da pré-venda do primeiro bestiário desde o lançamento da versão *Alpha* de 3D&T.

Malandragem gratuita

Malandros, de **Tom McGrenery**, é um jogo sobre o Rio de Janeiro do final do século XIX.

Focado na imagem folclórica do malandro tradicional, esse jogo estrangeiro mergulha no papel do grupo na história brasileira. O livro foi financiado via Kickstarter já faz algum tempo, mas agora conta também com uma versão totalmente gratuita no **RPG Now**.

Por enquanto, está disponível somente em inglês. Mas quem sabe de repente alguma editora se interessa malandramente e isso muda em breve?

Wubba lubba dub dub

Os jogadores de RPG fãs da Cartoon Network realmente não têm do que reclamar.

A Nosolorol, empresa espanhola responsável pelo RPG de *Hora de Aventura* (lançado aqui no Brasil recentemente pela editora Retropunk) anunciou mais dois jogos baseados em desenhos animados do canal: *Rick & Morty* e *Steven Universe*.

Não se sabe ainda qual será o sistema base de *Rick & Morty*, mas os únicos personagens jogáveis são versões multidimensionais dos personagens-título. Se você ainda não conhece o humor ácido de *Rick & Morty*, basta saber que o desenho é a extrapolação de uma sátira do clássico *De Volta Para o Futuro*.

Steven Universe a gente sabe que você conhece MUITO bem: a série animada foi adaptada nas DBs 115 e 116.

Não existe ainda previsão de lançamento dos jogos nem confirmação de que serão lançados em português.

Fiquemos na torcida!

Shadowrecorde

A quinta edição de *Shadowrun* se firmou como o maior financiamento coletivo de RPG do Brasil arrecadando R$173,185 e quebrando o recorde de *Shadow of the Demon Lord* (será que esse negócio de "shadow" no nome tem a ver?). Junto com essa arrecadação recorde vieram várias metas extras atingidas.

Se você ficou de fora, não precisa ficar triste. Até dia 5 de outubro está rolando o late pledge (uma espécie de última chance) no **Catarse**, permitindo que você não só consiga as metas extras como também o livro básico por um preço super camarada.

Ah! E a resenha do livro você confere já nessa edição!

Sério, salvem essa rainha!

O jogo indie mais esperado do momento, *Goddess Save the Queen* de **Julio Matos** e **Carolina Neves**, finalmente lançou seu *fastplay*.

Nessa versão resumida, você pode conhecer o jogo se tornando uma agente do Império Britânico, nos anos que se seguem à primeira guerra mundial, em busca da lança Longinus. Confira, de graça, **aqui**.

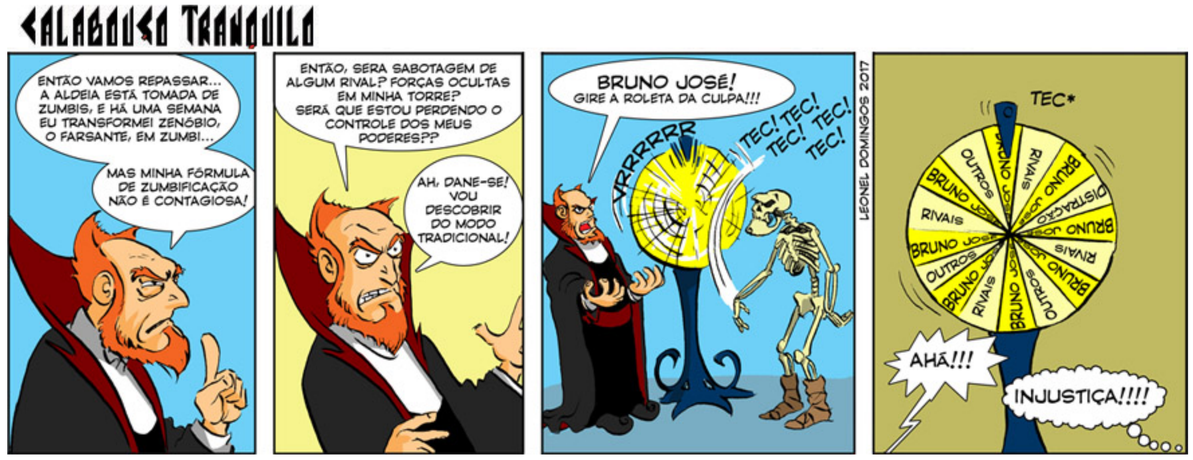
Olha o vampiro!

A **Fabrica Editora** anunciou o lançamento de *Desmortos*, um jogo sem dados baseado em *Apocalypse World* sobre vampiros, uma espécie de homenagem a *Vampiro: a Máscara*.

O jogo foi resenhado por Eduardo Caetano na coluna *Lado B do RPG* da DB 116. Que moral!

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

OIEEEE! Seus apoiadores fofinhos da nova e fofíssima DRAGÃO BRASIL! Não, aqui não é o Paladino, nem a Paladina, nem o Antinho chatinho. Hoje quem responde às suas mensagens sou eu, que era a Anti-paladina e agora sou Chibi-Paladina, porque é muito mais *kawaii*.

Olha, parece que foi todo mundo assistir à ***Guilda do Macaco.*** Eu adoro a Guilda, adoro o Kadeen, Klunc, Lothar, Nargom, adoro até o Calamis elfo chatinho! Só não estou vendo agora porque já assisti ao vivo no ***Twitch***, hihi! Agora posso ficar aqui e brincar de responder às cartinhas de vocês!

Seria Possível?

Parabéns à equipe DRAGÃO BRASIL pelo retorno ao mercado! Rapaz, vocês realmente fizeram falta! Bem, bora lá com os pedidos e dúvidas:

1) *Seria possível entrarem em contato com o Caldela só pra saber se o terceiro livro da trilogia* Ruff Ghanor *sairá? Tem previsão? O projeto foi abandonado?*

2) *Seria possível adaptar para* Tormenta RPG *o dragão Banguela, de* Como Treinar seu Dragão?

3) *Seria possível adaptar para* Tormenta RPG *o monstro Fofo, do antigo e extinto* Guia de Monstros de Arton?

No mais, continuem com o excelente trabalho! Abraços!!!

Rafael Alves de Melo

Oi Rafael! Muito obrigada por sua cartinha! Não lembro se já respondi perguntas antes, mas vamos lá:

1) Sim, claro que seria possível.

2) Sim, claro que seria possível.

3) Sim, claro que seria possível.

Puxa, isso foi fácil! Não sei por que o Antinho reclamava tanto!

Hã? Não é assim que se faz? Ain, tá bom, vamos tentar de novo:

1) Acho que é segredo, então vou contar só pra você; sim, a última parte da trilogia *Ruff Ghanor* vai sair, e não demora!

2) Ué, não teve o Banguela ainda? Esses colaboradores são muito lerdinhos, são sim! Vou pedir para o Klunc dar uma avisadinha pra eles!

3) FOFO! Ai, eu adoro esse bichinho, ele é tão macio e fofinho e cheiroso, parece uma massinha de pão! Como assim, não existe em *Tormenta RPG* ainda?! Esses autores precisam apanhar ou bocadinho, precisam sim!

Melhorou?

Dano Não Letal

Saudações (Anti-)(Chibi-)Paladino(a)!

Após ler a Trilogia Tormenta, *Gregor virou um de meus personagens favoritos! Entretanto, tentando emular alguns de seus conceitos, tive alguns problemas...*

Os Paladinos de Thyatis não podem matar seus inimigos. Gregor então luta com maestria, até desmembrando alguns oponentes, mas nunca os matando. Em termos de regras, como isso poderia ser emulado? É possível, de fato, ou foi uma adaptação para o romance, apenas?

Leonardo "Dunncan" Rezende, Barueri/SP

Obrigada por sua cartinha, Leonardo! Eu também gosto muito do Gregor, paladino de Thyatis, Deus da Ressurreição! Ele aparece no livro ***O Inimigo do Mundo***. Quero ver todo mundo lendo, hein?

Então, o deus Thyatis não gosta que seus devotos saiam matando gente, isso é feio, muito feio. Se você quiser fazer como Gregor, em ***Tormenta RPG***, precisa causar apenas dano não letal. Esse dano tira pontos de vida, mas não mata — se chegar a 0 PV, o alvo só fica desacordado.

Você pode causar dano não-letal lutando de mãos vazias, ou batendo com as partes não afiadas das armas (lutar assim impõe redutor de –4 em seus ataques). Boa sorte batendo em seus inimigos sem matar, Leo!

Proibido Para Menores

Eu tava com uma dúvida de Tormenta RPG, *falei com o Cassaro e disse que ia mandar para os Pergaminhos, para vocês se virarem e entrar como regra, se tiverem interesse nisso, claro. Vamos lá!*

No **Manual das Raças**, *temos o minauro. Ali diz que minotauros se reproduzem com fêmeas de outras raças. Se o bebê é menino, será minotauro; se for menina, pertencerá à raça da mãe. Mas, às vezes, nasce um meio-minotauro que pode pertencer a qualquer dos sexos, os minauros. Ok, belezinha até aí.*

Mas o manual só cita essa forma de nascimento dos minauros. Não diz se eles podem se reproduzir entre si, ou com outras espécies. Sempre achei que seriam estéreis, mas nenhum lugar diz uma coisa ou a outra. Então, a questão é: minauros são estéreis? Ou eles podem reproduzir de alguma forma?

Isaura, a Minaura, Tiberus/Tapista

Oioi, Isaura Minaura! Então, eu não sabia essa resposta sobre reprodução e fui perguntar ao Paladino. Ele ficou muito nervoso, vermelho e suando muito por baixo da máscara. Disse que eu ainda sou muito pequenininha para saber dessas coisas. Não entendi nada.

Depois eu perguntei para a Paladina. Primeiro ela riu bastante. Depois ela disse que, quando duas pessoas se amam muito, mas muito mesmo, vem o dragão-cegonha trazer um bebê pra elas. Isso quer dizer que minauros podem ser mamães e papais, sim! Não é legal?

E para não ficar nenhuma dúvida, perguntei para o Antinho também. Acho que ele ia dizer alguma coisa muito, muito feia — mas não conseguiu, porque antes o Paladino e a Paladina bateram muito, muito nele. O que será que ele ia dizer? Vou perguntar de novo!

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Druida Complicado

Um druida deve necessariamente servir algum deus relacionado a natureza, ou pode simplesmente ser druida por amar a mãe-natureza e o que ela representa?

Ainda, um druida poderia amar a natureza, mas tornar-se clérigo da Deusa do Conhecimento? Pois o jogador acha que adquirir conhecimento não fere o amor e convívio com as coisas naturais. Ele deixaria de ser druida, perdendo os poderes?

Porque a Deusa do Conhecimento não tem boas relações com a Deusa da Natureza e indo por essa premissa poderia ser uma afronta. No caso a multi-classe teria de ser tomada com cuidado porque dependendo da relação dos deuses não seria algo bom por assim dizer. Essas seriam as dúvidas.

André Luis

Obrigada por sua cartinha, André. Sua pergunta é difícil! Em Arton, a Deusa da Natureza é Allihanna, que é também a Mãe-Natureza. Como você faz para amar a Mãe-Natureza sem amar Allihanna? Você não pode ser druida se escolher amar algum outro deus que não seja deus da natureza.

Está no livro básico *Tormenta RPG*: druida precisa ser devoto de Allihanna, Megalokk ou Oceano, caso contrário não é druida, não tem poderes de druida. Esses deuses são ciumentos, são sim! Eles não gostam quando você tem vontade de devotar-se a outro deus, ainda mais um deus adversário.

Desprevenido

Aqui quem escreve é o Mestre V. Devido ao fato de ter muitos jogadores que querem jogar RPG, mas não querem se aprofundar nas regras, resolvi que ajudaria meus jogadores a construir suas fichas. Por isso acabei me tornando um pesquisador de combos:

***1)** Se eu uso a perícia Enganação para fintar, no próximo turno meu oponente é considerado indefeso. Nesse caso, o talento Reflexos em Combate me daria um ataque extra contra ele?*

***2)** Se eu agarrar meu oponente, ele é considerado indefeso. Dessa forma, com Reflexos de Combate, eu poderia agarrá-lo e atacar no mesmo turno — visto que, ao ser bem-sucedido na manobra, eu o deixaria indefeso?*

***3)** O oponente agarrado, enquanto não se solta, permanece indefeso. Isso me daria dois ataques contra ele (um com uma ação padrão, outro com uma ação livre) em cada turno?*

Mestre V., o mestre que para ajudar seus jogadores acabou se tornando um pesquisador de combos

Oi Mestre V! Puxa, então você é um mestre que ajuda os jogadores a fazer combos? Que diferente! Os outros mestre que eu conheço só fazem combos com seus inimigos e monstros. Sua campanha deve ser legal!

***1)** Sim. Fintar deixa o oponente desprevenido até o fim da próxima rodada, e Reflexos em Combate permite fazer um ataque extra com uma ação livre contra um oponente desprevenido.*

***2)** Sim. Um oponente agarrado está desprevenido, então Reflexos em Combate também vai funcionar contra ele.*

***3)** Aiai, já fiquei com pena desse oponente, tadinho! Sim, enquanto estiver agarrando o oponente, você pode usar Reflexos em Combate para bater mais nele.*

— Chibi-Paladina! Quem deixou você aqui sozinha? Cadê aquele traste do Antipaladino? Ele é que devia estar cuidando de tudo aqui!

— Oi, Paladina! O Antinho disse que estava cansado de responder leitor chato. Disse que todo mundo pode parar de apoiar a nova DRAGÃO BRASIL, que ele está pouco se lixando.

— ELE DISSE O QUÊ?!! Aham, com licença, mocinha! Vou ali pegar a maça +6 vorpal para resolver um assunto rapidinho, e depois jogamos Castle Crashers, que tal?

— Oba! Eu quero o amarelinho que parece o Paladino!

LENDAS LENDÁRIAS

Macaco Caolho, e Só

Primeira sessão da campanha, personagens recém-chegados a Malpetrim em meio à Grande Feira.

O grupo resolve ir até uma taverna. Achei que seria divertido parodiar o evento que gerou o nome da mais famosa taverna da cidade, então coloco no balcão um macaco com gosto por ouro. Não dá outra, o ladino do grupo, um halfling, se aproxima do balcão para conseguir algumas informações. Entre uma cerveja e outra, o macaco surrupia a bolsa de ouro do sujeito — e lá se vão todos os 20 TO que ele possuía.

O halfling percebe o roubo e reage, tentando pegar o ouro de volta. Rola um teste de Ladinagem: 1 natural. O macaco ainda rola um 20 em Percepção, esquivando do ladino. O macaco rola um teste de Enganação: 20. O halfling não consegue igualar. O símio convence, com gestos, que o melhor para o ladino seria seguir a vida sem o ouro.

Por isso, em nossa campanha, o Macaco Caolho nunca foi empalhado.

Raphael

Palavras Machucam

Era uma mesa one-shot em um evento, onde joguei com um ranger. Também haviaa uma barda com a habilidade de xingar e causar dano.

Após invadirmos a masmorra e lutar contra esqueletos que vinham de todos os lados, o ladino estava com pouca vida e tentou fugir, abandonando o grupo.

— COVARDE FILHO DA PU# — manda a barda.*

O ladino caiu da escada e morreu.

Raphael Gomes, o ranger, SP

Um Anelzinho de Nada

Para a aventura, o mestre pede ao grupo personagens de 5º nível.

— Eu tenho este clérigo pronto aqui — diz o jogador que, para poupá-lo de chacotas, vamos chamar pelo nome fictício de Chen.

— Ele tem itens mágicos?

— Ahn, só duas espadas +1 e (voz baixa) um anel.

Mais tarde, o mestre percebe algo:

— CHEN!!! Clérigo de 5º nível com um ANEL DE REGENERAÇÃO?!!

Os Troublemakers

Vampiro Moderno

Era uma crônica de Vampiro: a Máscara. Cada jogador controlava um vampiro ancestral com mais de 300 anos, despertos do torpor nos dias atuais.

— Dilan — diz meu amigo —, você vê aqueles postes com lamparinas a três metros de altura? Aqueles que os acendem devem precisar de grandes escadas!

Meu vampiro, que havia despertado primeiro e sabia algumas coisas modernas, responde:

— Kkkk! Aquilo são LAMPIDAS e são alimentadas por uma feitiçaria que chamam ELTROCIDADE.

Dilan, vampiro sabichão fora de seu tempo

• • • • • • • • • • •

Jogando a aventura Dia de Tormenta. A druida Odara, transformada em demônio da Tormenta, recupera o controle por instantes e implora aos aventureiros:

— Rápido! Matem-me! Vocês precisam me matar!

— É PRA JÁ! — diz o bárbaro e ataca.
— Que foi? Ela que pediu!

Bispo, o Bárbaro Prestativo

• • • • • • • • • • •

— É uma Poção de Longevidade — diz o mercador. — Ela aumenta seu tempo de vida em vinte anos.

— Ah! Então, se beber — o bardo empolgado —, nada pode me matar pelos próximos vinte anos? Eu compro!

Ulf Stormwind, bárbaro nórdico com companheiros apelões

RESENHAS

SHADOWRUN

Fantasia futurista sob a lei das sombras

Há um novo recordista no mundo dos financiamentos coletivos de RPG de mesa. A quinta edição do clássico Shadowrun, agora sob a tutela da New Order Editora, bateu cerca de vinte metas extras, garantindo com folgas sua publicação e fazendo a festa dos fãs.

Mistura de fantasia e cyberpunk — com direito a versões de raças tradicionais, como elfos e orcs —, *Shadowrun* teve um breve período de publicação no Brasil nos anos 90, pelas mãos das editoras Ediouro e Devir.

Lá fora, o jogo voltou às manchetes graças ao sucesso dos últimos games de PC da série (iniciada com **Shadowrun Returns**), que fizeram o RPG voltar com tudo, pronto para os novos tempos através da editora Catalyst Game Labs.

O Sexto Mundo

O cenário de Shadowrun é o Sexto Mundo, surgido na timeline em 2011, durante o Despertar. Esse fenômeno marcou o fim do Quinto Mundo, o nosso mundo.

Mas o que despertou, afinal? A resposta é: magia, a grande catalisadora da mistura que faz *Shadowrun* funcionar. Só que não foi uma mistura inicial exatamente bonita. Não à toa, 2011 é conhecido como o Ano do Caos.

De forma geral, o Despertar representa o aumento nos níveis de mana do planeta e as alterações causadas por ele na natureza, incluindo a humanidade. Foi o estopim de uma série de eventos que torna o Sexto Mundo um futuro bastante diferente do nosso presente. Após pragas biológicas, vírus de computador e guerras de escopo global, o cenário geopolítico internacional se tornou quase irreconhecível. A América do Norte, por exemplo, abriga mais de dez nações diferentes. Entre elas estão a terra dos elfos Tir Tairngire, a nação Sioux e o Estado Livre da Califórnia.

Vida de runner

Os jogadores encarnam *shadowrunners* — também chamados de *runners* — criminosos que vivem à margem da sociedade. Via de regra, os runners sequer possuem uma identidade oficial. Em 2070, o registro de identidade é feito sincronizando um número SIN à sua retina. Sem um SIN, os runners sofrem menos risco de repercussão de suas atividades ilegais.

A criação de personagem funciona a partir da priorização de determinadas categorias. São cinco prioridades, que vão de *A* a *E*, para serem divididas entre Metatipo, Atributos, Magia (ou Ressonância), Perícias e Recursos.

Metatipos. São as raças. Com a mágica, o significado de "humano" foi redefinido. Várias espécies diferentes de homo sapiens foram geradas, mas o costumeiro medo de mudanças da humanidade frequentemente resulta em preconceito contra essas novas "espécies", incentivado em policlubes como Humanis. É aqui que o cyberpunk de **William Gibson** se enlaça à fantasia de **Tolkien**. Essas novas espécies incluem os graciosos elfos, os robustos anões, os poderosos orks e os monstruosos trolls. As suas opções de metatipo dependem da prioridade que você escolhe para essa categoria. Na prioridade *E*, a única opção é humano. Com as prioridades *A* e *B*, qualquer um dos metatipos é acessível.

Atributos. São eles: Corpo, Agilidade, Reação, Força, Vontade, Lógica, Inteligência, Carisma, Trunfo, Essência e Magia/Ressonância. Você só tem que gastar seus pontos nos nove primeiros, os demais são determinados pelas suas prioridades em Magia e seus implantes. Atributos também determinam o limite máximo de sucessos em determinadas tarefas.

Magia. Se você não quer ser um personagem Desperto, sua escolha de prioridade *E* fica fácil. Caso contrário, você vai precisar de alguma prioridade boa aqui. Basicamente, se você quer ser um mago ou adepto místico, pode escolher prioridade *A*. Se quiser ser um tecnomante ou mago de aspecto, prioridade *B*. Se quiser ser um adepto, prioridade *C*.

Perícias. Esqueça a magia, os equipamentos e os penteados. O que realmente diferencia um shadowrunner de um qualquer na rua é o que ele sabe fazer. A lista de perícias de *Shadowrun* é bastante extensa, cobrindo toda sorte de habilidade criminosa (e algumas nem tão criminosas assim). Como são muitas, as perícias podem ser compradas tanto individualmente quanto em grupo.

Recursos. O mundo do futuro também é movido pelo dinheiro, seja isso uma coisa ruim ou boa. No Sexto Mundo, a qualidade do seu equipamento e dos seus implantes pode definir o sucesso de uma missão. Recursos são importantes até para personagens Despertos, para comprar focos para seus poderes. Implantes são extremamente poderosos, praticamente necessários se você não for Desperto. Eles não custam apenas (muito) dinheiro, também custam Essência. Esse atributo começa em 6, mas diminui conforme os implantes removem sua natureza mágica inata. Não deixe esse valor chegar a zero.

A Arte

Como é padrão para os títulos escolhidos pela New Order, o livro é visualmente estonteante. *Shadowrun* tem uma identidade visual muito única, uma vasta gama de referências adquiridas não só de suas fontes de inspiração mas de obras que beberam das mesmas fontes e do próprio *Shadowrun*.

Enquanto a segunda edição tinha a diagramação simples tão comum na época, essa quinta edição traz o feeling de 2070 em cada página virada. A quantidade de vermelho no livro todo não permite que você esqueça jamais que esse é um mundo cão; se bobear, leva teco, sangra e morre.

Para os veteranos, um alerta: o visual atual é bem diferente daquele dos tempos de Ediouro. Da mesma forma que o cyberpunk se transformou, *Shadowrun* também mudou.

E a tradução, meu chapa?

Traduzir jogos cyberpunk é uma tarefa hercúlea por conta da grande quantidade de bagagem, fazendo referência a diferentes culturas e trabalhos anteriores do gênero. No caso de *Shadowrun* é ainda mais complicado, com sua longa história de autorreferência.

É extremamente prazeroso abrir um livro e encontrar um trabalho tão intenso e dedicado como o que foi realizado aqui. Não se trata somente de uma tradução, mas sim de um processo completo de localização pensado para diminuir estranhezas.

Não é raro encontrar gírias importadas em jogos cyberpunk, a ponto que jogadores brasileiros muitas vezes esperam encontrar termos em inglês perdidos pelo texto, entendendo isso como uma marca do gênero. Não é a situação aqui. O clássico "chummer", por exemplo, se torna "chapa". As shadowruns são "incursões nas sombras". Talvez um outro termo acabe incomodando os mais puristas, mas é impossível negar a importância desse esforço ou o trabalho por trás dele.

Shadowrun é em muitos aspectos um jogo das ruas. A grande batalha é traduzir essa linguagem inerente ao texto original sem que ela se perca em português ou soe antinatural. Nesse sentido, o livro é um sucesso absoluto.

Conclusão

Shadowrun é um jogo com os dois pés no passado falando sobre o futuro, um RPG que promete uma experiência crua e cruel através de um sistema simulacionista igualmente cru e cruel.

Não é e nem pretende ser um jogo revolucionário, apostando na força da marca e no polimento das mecânicas para conquistar sua audiência. Julgando pelos números do Catarse, deu muito certo.

PS: oficialmente o financiamento já terminou, mas está aberto o *late pledge*, uma última oportunidade para quem deixou a chance passar da primeira vez. Para visitar a página, é só clicar **aqui**.

THIAGO ROSA "SHINKEN"

IT: A COISA

Quem tem medo de palhaço?

Embora eu tenha nascido no meio dos anos setenta e passado a infância nos anos oitenta, sempre me considerei uma cria dos anos noventa. E como todos os filhos dessa época longínqua, também fui aterrorizado por Pennywise, o palhaço de *IT: Uma Obra Prima do Medo* (1990), interpretado por Tim Curry na minissérie lançada aqui em VHS.

Justamente por isso, e por ser um fã dedicado e confesso de **Stephen King**, fiz questão de ver a nova versão, dirigida por **Andy Muschietti** (*Mama*) logo na pré-estreia.

Na história, crianças da cidade de Derry são aterrorizadas e assassinadas por uma figura sobrenatural que aparece predominantemente na forma de Pennywise, o palhaço dançarino. Depois de escaparem de encontros com a entidade, um grupo de garotos, conhecido como "Os Perdedores", resolve se juntar para acabar com a ameaça.

Enquanto no livro original a história dos garotos se passava na década de cinquenta, a nova adaptação traz o conflito para os anos oitenta. Seja pela afeição nostálgica que a época dos primeiros videogames e filmes de **Steven Spielberg** desfruta atualmente, seja graças ao frescor da lembrança de *Stranger Things*, a mudança faz bem. Há até um ator mirim em comum: **Finn Wolfhard**, o Mike Wheeler da série da Netflix, interpreta Richie Tozier, um dos protagonistas.

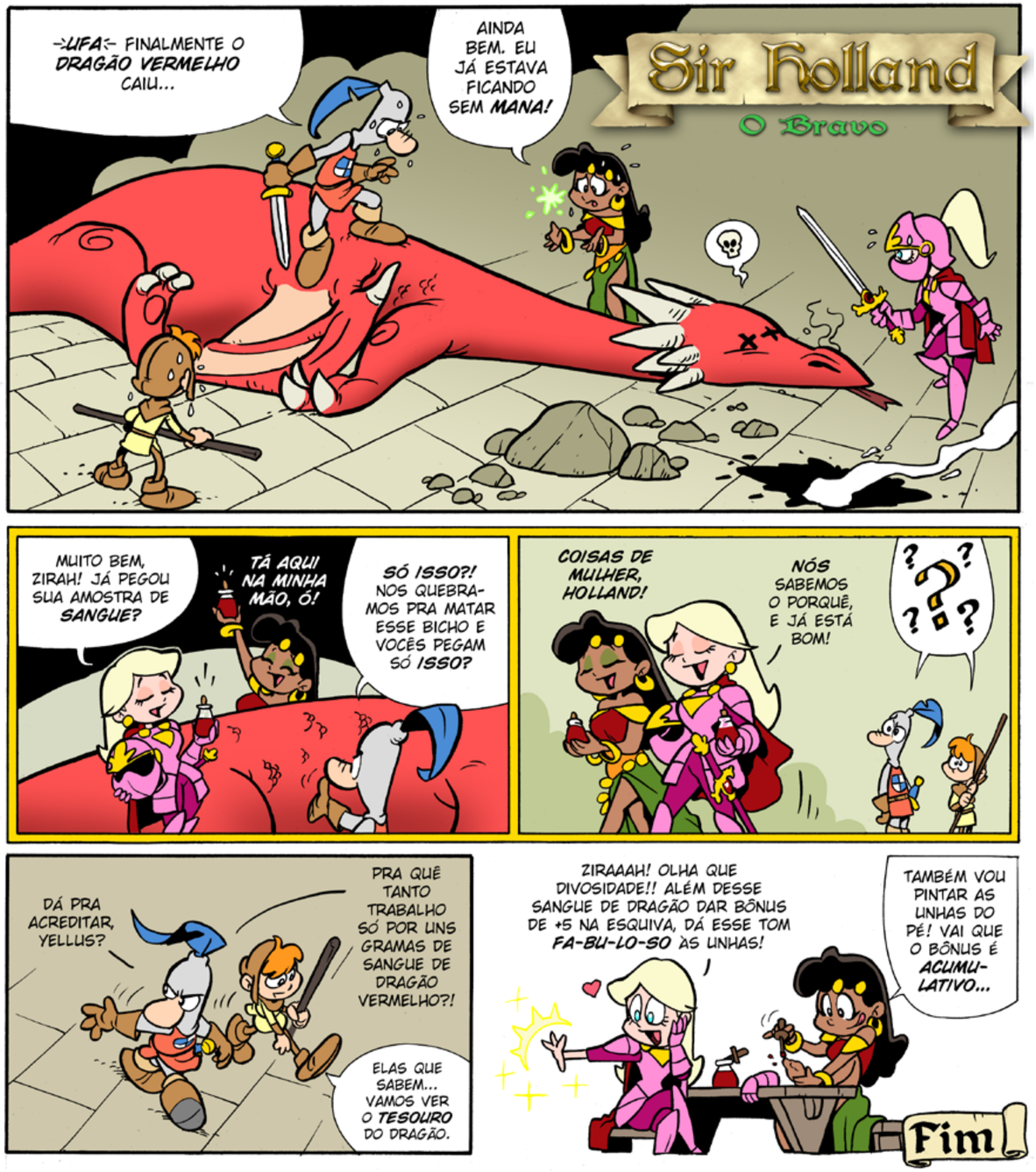
A escolha não foi por acaso: os irmãos Duffer, diretores de Stranger Things comandaram o início da produção de *IT* e a presença de Wolfhard é um resquício desta passagem. Depois da dupla, **Cary Fukunaga** (*Beasts of No Nation*, *True Detective*) assumiu a direção até deixá-la por "diferenças criativas". E é esse troca-troca o responsável pelos poucos defeitos do filme. Cary tinha uma visão mais pessoal da história e descartou vários elementos presentes no original. Muschietti, fã do livro, fez questão de incluir o que havia sido retirado.

A tentativa de ser fiel torna o ritmo do filme um tanto atropelado: muita coisa acontece ao mesmo tempo, relações são criadas de maneira instantânea e cada conflito é resolvido rápido demais. Filmes de terror se beneficiam da alternância de clima para causar medo. Quando a atmosfera é uniforme, a mente se acostuma e fica difícil surpreender.

É o problema que afeta o Pennywise de **Bill Skarsgård**: suas roupas, maquiagem e trejeitos jamais deixam o espectador esquecer que aquilo não é um palhaço, é um monstro. A adaptação de 1990 envelheceu mal, mas o Pennywise de Tim Curry ainda é mais eficiente, justamente por parecer um palhaço de festa de bairro.

Obviamente, nenhuma destas críticas torna *IT* um filme ruim. A montagem, as atuações e a trilha sonora — além da própria história — compensam os delizes com sobras. Só não espere perder o sono apavorado.

J.M. TREVISAN



DICAS DE MESTRE

PLANO DE CAMPANHA

Relembrando. Em RPG, uma campanha é uma sucessão de aventuras. Enquanto cada aventura é uma história com começo, meio e fim, uma campanha pode durar enquanto os jogadores quiserem (e/ou os heróis sobreviverem). Aventuras em campanhas são como episódios em uma série; enquanto *A Pedra Filosofal* é uma aventura, a série *Harry Potter* é uma campanha.

E quando comparamos a campanha a uma longa série literária, também oferecemos uma ideia quanto à enormidade da tarefa. Planejar uma campanha pode ser tão difícil e trabalhoso quanto escrever romances, ou construir seu próprio mundo. Ou pode ser tão simples quanto conectar duas aventuras. Tudo depende de quão longe você e seu grupo pensam ir.

Pense bem

A primeira pergunta é: vocês *querem* jogar uma campanha? **Tormenta RPG** e seus irmãos — de *Dungeons & Dragons* a *Pathfinder* — em geral presumem que os jogadores usam sempre os mesmos personagens, subindo de nível, acumulando tesouros mágicos, crescendo em poder e experiência, desafiando oponentes cada vez mais fortes. Uma jornada do 1° ao 20° nível e além.

Claro que isso é empolgante, mas tem suas demandas. Requer empenho e compromisso. Assim como você precisa reservar tempo para ler *As Crônicas de Gelo e Fogo*, ou para ver *Game of Thrones* na tevê, jogar uma campanha também exige regularidade. Todos no grupo devem estar disponíveis na hora e local acertados, a intervalos regulares; uma ou duas vezes por semana, ou por mês, como combinarem. Para algumas pessoas, não é problema. Para outras, é.

Outra razão para *não* jogar uma campanha é que nem todo RPGista gosta de estar sempre preso ao mesmo personagem. Com tantas raças e classes, não é surpresa querer experimentar todas. Ou outros cenários. Outros jogos. Para estes, pode ser muito melhor jogar aventuras sem ligação, sempre diferentes. Ainda, talvez exista dificuldade em reunir o mesmo grupo todas as vezes. Algum jogador pode faltar. Outro, que andava sumido, pode aparecer. Sempre haverá jogadores diferentes. Neste caso, outra vez, pode ser mais vantajoso rolar aventuras fechadas, não conectadas.

Ah, então vocês querem *mesmo* jogar uma campanha. Querem *muito*. Ok, ninguém pode culpá-los. Vale o esforço!

Episódios soltos

Já sabemos, uma campanha é uma sucessão de aventuras. Mas como essas aventuras são conectadas? Que elemento comum as une? A resposta óbvia é que elas têm os mesmos protagonistas, são estreladas pelos mesmos personagens jogadores. Isso é tudo que realmente importa.

Sim, isso é *tudo*. Você pode estar pensando em uma saga épica com vilões recorrentes, tramas mirabolantes, mistérios solucionados. Uma campanha pode ser realmente assim, mas não *precisa*. Podem ser apenas aventuras soltas, independentes, que os mesmos personagens começam e terminam. Não há mal nisso.

Mesmo em filmes e séries, nem sempre as histórias são interligadas. Lembre-se de *Caverna do Dragão*. Ainda que houvesse personagens secundários constantes (Mestre dos Magos, Uni, Tiamat, Vingador e seus asseclas) e um objetivo final (achar o caminho de casa), cada episódio continha uma história fechada, sem ligação com as demais. Nenhum capítulo afetava outro. NPCs encontrados nunca retornavam — exceto pelos já citados, *nenhum* aliado ou inimigo apareceu em mais de um episódio. Nunca voltamos a ver o Duque Guerreiro, o esqueleto Dekion, ou o cavaleiro *Sir* John, que temia o Observador. De fato, os episódios podiam ser vistos em qualquer ordem sem que isso mudasse coisa alguma.

Quase todas as antigas séries de tevê eram assim, para facilitar a compreensão do público — e também a exibição por parte das emissoras. Você não era forçado a assistir desde o primeiro episódio; podia ver casualmente qualquer um, e teria uma história completa.

Um mestre que usa apenas aventuras prontas provavelmente conduz campanhas assim. Ele compra/baixa/cria uma boa história, seu grupo joga, e pronto. Depois de explorar uma masmorra e acabar com os goblins que ameaçavam a aldeia, embarcam em um navio pirata rumo a uma selva pré-histórica. A aventura seguinte não tem ligação com a anterior. A vantagem, claro, está em poder escolher literalmente qualquer história, sem grandes preocupações quanto a ajustá-la na campanha. Liberdade total e completa. Histórias surpreendentes e imprevisíveis.

A desvantagem, muitos de vocês já devem ter percebido; falta de continuidade, de uma história coesa. O passado não afetando o presente ou futuro. NPCs antigos jamais retornando. Sejamos francos, qualquer fã *queria* que *Caverna do Dragão* tivesse uma cronologia.

Então podemos dar um passo além; ter aventuras independentes, sim, mas com *alguns* elementos contínuos. Pense

em seriados japoneses, pense em ***Jaspion*** e *Changeman*. Cada episódio era fechado, era sobre derrotar o monstro da semana. Mas havia uma cronologia, havia uma história maior. Havia um grande vilão, invencível por enquanto, reservado para a batalha final. Havia seus generais, que eram como chefes de fase — suas derrotas, sempre dramáticas e marcantes. Havia aliados que juntavam-se aos heróis. Ocasionalmente um herói morria, sendo substituído por outro, ou ressuscitava em uma volta triunfal. Novos poderes eram revelados. Uma série *tokusatsu* não soa a perfeita campanha de RPG?

Sem planos

Talvez você realmente pretenda que sua campanha seja como uma grande saga literária. Ambiciosa, trabalhosa, densa de conteúdo. Tudo planejado, tudo encaixado.

Assim que começar a pensar no assunto, vai perceber o peso da tarefa. Quantas coisas a decidir, rotas a planejar, personagens a construir, masmorras a mapear. Acalme-se. A regra mais importante é que você *não* precisa decidir tudo agora. Não precisa planejar, construir ou mapear tudo de uma vez. Quase *nenhum* autor trabalha assim.

George Lucas é famoso por ter criado a saga *Star Wars* sem ter ainda todas as respostas, sem saber todos os finais, mas fazendo *parecer* que sim. Quando casualmente citadas por Ben Kenobi em *Uma Nova Esperança,* "guerras clônicas" era só um termo de ficção científica legal — nenhum filme ou série a respeito estava planejado. E você acha *mesmo* que Luke e Leia serem irmãos era algo já previsto em *O Império Contra-Ataca*, quando se beijaram?!

Outra história conhecida que não seguiu conforme os planos iniciais foi a série *Lost*. Entre tantas perguntas sem respostas, havia o "monstro", a fumaça negra. Também havia o misterioso poder de cura que afetava todos na ilha. Conforme rumores, a explicação "verdadeira" seria um enxame de nanomáquinas — milhões de robôs microscópicos que curavam (ou até ressuscitavam) pessoas e, quando concentrados, formavam o monstro. Mas alguns fãs teriam descoberto o segredo cedo demais (o diretor **J.J. Abrams** teria mencionado, em algum lugar, que foi influenciado por um romance de ficção científica sobre nanomáquinas), então os autores mudaram tudo. Recorreram a viagens no tempo e coisas assim.

Planejar tudo em detalhe com muita antecedência pode acabar sendo tempo perdido, ou até um obstáculo. Digamos que você decide sobre uma grande batalha em um vulcão, onde um importante vilão final da campanha se esconde. Você constrói as estatísticas do vilão e mapeia o covil vulcânico. Mas, ao longo das aventuras, os jogadores acabam tomando decisões que nunca levam ao vulcão, ou sequer pensam em caçar o tal vilão. Outro vilão mais interessante pode ter surgido. Outros objetivos apareceram. O grupo subiu de nível e agora está forte demais para aquele vilão. Você mesmo pode acabar tendo ideias melhores. A campanha segue bem, mas seu esforço acabou desperdiçado.

Quando escrevi **Holy Avenger**, eu mesmo não sabia exatamente por onde a história levaria, ou como acabaria. Claro, havia protagonistas com objetivos, havia uma missão principal a cumprir — encontrar os Rubis da Virtude e ressuscitar o Paladino de Arton. Onde e com quem estariam esses rubis, só foi decidido ao longo do caminho. Novas ideias apareciam. Em algum momento, os personagens ganharam vida e tomavam suas próprias decisões — *exatamente* como os personagens jogadores, *muitas* vezes, farão coisas que você não espera. E a história pode acabar muito diferente do que você imaginou. Muito *melhor*.

Planejar é prudente, mas — mesmo sendo o mestre — não negue a si mesmo o prazer da descoberta. É verdade que você guia os jogadores, mas também é guiado por eles, também viaja com eles; afinal, *eles* decidem os caminhos. Forçá-los a seguir algum roteiro que você determinou é possível, mas nada divertido.

RPG é sobre infinitas possibilidades, é sobre ser livre para escolher. Faça planos, mas que sejam flexíveis, adaptáveis.

Perguntas Importantes

Vou presumir que convenci você a planejar sua campanha apenas parcialmente, deixando brechas e pontas soltas para resolver mais tarde. Muito bem! Boa parte de seu sofrimento foi evitada. Ainda assim, você tai ter *algum* trabalho. Vai precisar de *algum* planejamento. Em vez de um roteiro completo, atenha-se aos pontos mais importantes. Tome algumas decisões, faça algumas escolhas — e então, tente manter as aventuras dentro dessas regras. Digo "tente" porque você não conseguirá 100% das vezes. Mas agora você já sabe, isso não tornará a campanha pior.

Se puder responder às seguintes perguntas, você terá um bom esboço de campanha em mãos. Terá o básico para começar e terminar.

•Qual o tom da campanha? Esta decisão terá grande influência sobre todas as outras. Que tipo de histórias você e seu grupo preferem? Pura ação, aventura e pancadaria? Diversão irresponsável e colorida, com personagens esquisitos, situações engraçadas e liberdade para cometer erros? Investigação, intriga, procura de pistas e resolução de enigmas? Combates tensos, dramáticos, de vida ou morte? Horror sobrenatural? Guerra e tragédia? Decida com cuidado, pois precisará manter-se fiel ao tema escolhido: durante uma saga sangrenta em meio aos campos de batalha em Lamnor, nada de bardos engraçadinhos ou torneios de comer torta com halflings. Pelo menos, não o tempo todo!

•Qual o objetivo final? Se a resposta é apenas "alcançar o 20° nível", tudo bem. Mas você poderia decidir um objetivo mais grandioso. Nada modesto, nada pequeno; ninguém arrisca a vida nesse tipo de jornada por algo sem importância. Será um objetivo comum, ou cada herói tem sua própria meta? Derrotar um grande (ou mesmo o maior) vilão do mundo? Matar o monstro mais poderoso? Destruir um grande culto ou organização? Ressuscitar um personagem importante, resgatando sua alma no inferno se necessário? Revelar a resposta de um grande mistério? Derrotar um deus maligno? Tornar-se o mais poderoso guerreiro, mago, artista marcial? Ainda, *existe* um objetivo final? Alguns grupos simplesmente seguem jogando, sem parar, sem fim.

•Quanto vai durar? Você não precisa de uma resposta final aqui, mas ajuda. Conforme a regularidade das sessões, campanhas podem durar *muito*. Podem ser interrompidas por meses, até anos, e então retomadas. Podem não acabar nunca. Ou, como já dito, podem ser apenas duas ou três aventuras em sequência. Assim, ter uma ideia aproximada quanto à duração não é absolutamente necessário, mas pode ajudar nas decisões seguintes.

•Onde tudo começa? Onde os heróis estão quando se reúnem pela primeira vez? Na cidade natal de todos, ou algum deles? Na tradicional taverna, ou durante um evento especial como um festival, torneio ou guerra? No grupo, há alguém de uma raça ou classe que não existe aqui? Como explicar sua presença? Onde acontece a primeira aventura? Em uma masmorra próxima, ou a semanas de viagem? Conforme o tom de sua campanha, é importante estabelecer como ponto de partida um local seguro, onde podem descansar, comprar suprimentos e negociar tesouros conquistados — pois é bem possível que voltem aqui algumas vezes.

•Onde tudo acontece? Que outros locais são importantes? Que cidades, reinos ou regiões no mundo de campanha você gostaria que os personagens visitassem? Lembre-se, estes são os lugares que você precisa conhecer mais profundamente — mas, ao mesmo tempo, a história pode tomar rumos inesperados e nunca chegar ali. Deixar pistas ajuda: ao encontrar na masmorra um diário pertencente a um nobre de Tapista, os próprios jogadores talvez decidam viajar ao Reino dos Minotauros em sua próxima aventura.

•Quem são os aliados? Mesmo sem nenhuma aventura escolhida ou planejada, você pode querer construir um elenco de aliados a serem encontrados no futuro. Evite que sejam aleatórios, tente amarrá-los ao cenário ou à campanha, fazer com que ajudem a conectar tudo. Se o objetivo final é derrotar um deus-monstro maligno ou seu culto, um clérigo de uma divindade rival será um bom aliado. Para obter favores da nobreza, um duque ou conde será útil. Se o grupo pretende derrotar um clã ninja, um fugitivo desse clã pode ajudar. Aliados são sempre úteis para cobrir ausências, compensar pontos fracos do grupo — se não há ladino para destrancar portas, ofereça um. E sempre vale lembrar, *resista* à tentação de construir aliados tão ou mais fortes que os personagens jogadores; *eles* são os protagonistas.

•Quem são os inimigos? Muito provavelmente, cada aventura terá um "chefe" final e, talvez, dois ou três "chefes" intermediários. Evite repetir esses chefes. Se a campanha envolve acabar com o Culto do Deus Feiticeiro, ter apenas feiticeiros como inimigos vai se tornar cansativo bem rápido.

***Caverna do Dragão*: aliados de ocasião**

Arte de Lobo Borges

Ainda assim, faça um esforço para manter os chefes ligados de alguma forma ao tema da campanha — no caso, poderiam ser uma caçadora de bruxos que odeia rivalidade, um meio-golem movido a feitiçaria, ou um gladiador forçado a lutar enquanto o culto mantém sua filha prisioneira. E não se preocupe, ter um ou outro chefe destoante, exótico, não fará mal; adversários inesperados fazem parte do jogo.

• **Existem organizações?** Uma entidade formada por muitos membros é um elemento excelente para longas campanhas — em vez de vários NPCs aleatórios sem ligação, você pode dar a todos uma origem comum. Organizações são como um aliado sempre presente, ou um inimigo que precisa ser derrotado várias vezes. Se os aventureiros são apoiados por uma igreja, podem ter acesso a cura quando encontram um de seus clérigos. Uma universidade, museu ou guilda de magos pode prover informações sobre tesouros, e meios para viajar até onde estão. Por outro lado, uma guilda de assassinos pode tentar atacar os heróis repetidas vezes — novos matadores serão enviados até que tenham sucesso, ou a guilda seja vencida.

• **Quais são os monstros?** Mesmo que seu RPG favorito ofereça diversos monstros a escolher, você pode preferir fazer algumas escolhas antecipadas — de preferência baseadas nos poderes dos jogadores. Dê oportunidades para que usem suas habilidades. Se gostam de pancadaria, hordas goblinoides podem ser ideais. Havendo um clérigo, mortos-vivos combinam. Se o grupo inclui um ranger caçador de espíritos, não fará mal ter diabos e demônios pelo caminho. Se temos um anão, que venham monstros grandes. O guerreiro tem uma espada com bônus contra licantropos? Cuide para que apareçam em número significativo (acredite, uma vez eu incluí no tesouro uma *espada +4 contra licantropos*, em um mundo de campanha onde eles *não existiam*...).

Assim, como sempre acontece em RPG, tudo depende de suas escolhas. Você pode planejar em detalhes, mapear tudo, construir todos os NPCs e monstros, se assim quiser; ou pode decidir linhas gerais e deixar que as coisas aconteçam, criando e adaptando conforme a história acontece.

George Lucas e J.J. Abrams não se preocuparam com isso. Por que você acha que precisa?

PALADINO

MEEPLE BR JOGOS

OS MAIORES E MELHORES JOGOS!

INVASORES DO MAR DO NORTE

LABIRINTO

TERRAFORMING MARS

MOMBASA

FIRETEAM ZERO

ORLEANS
LANÇAMENTO!

WRONG CHEMISTRY

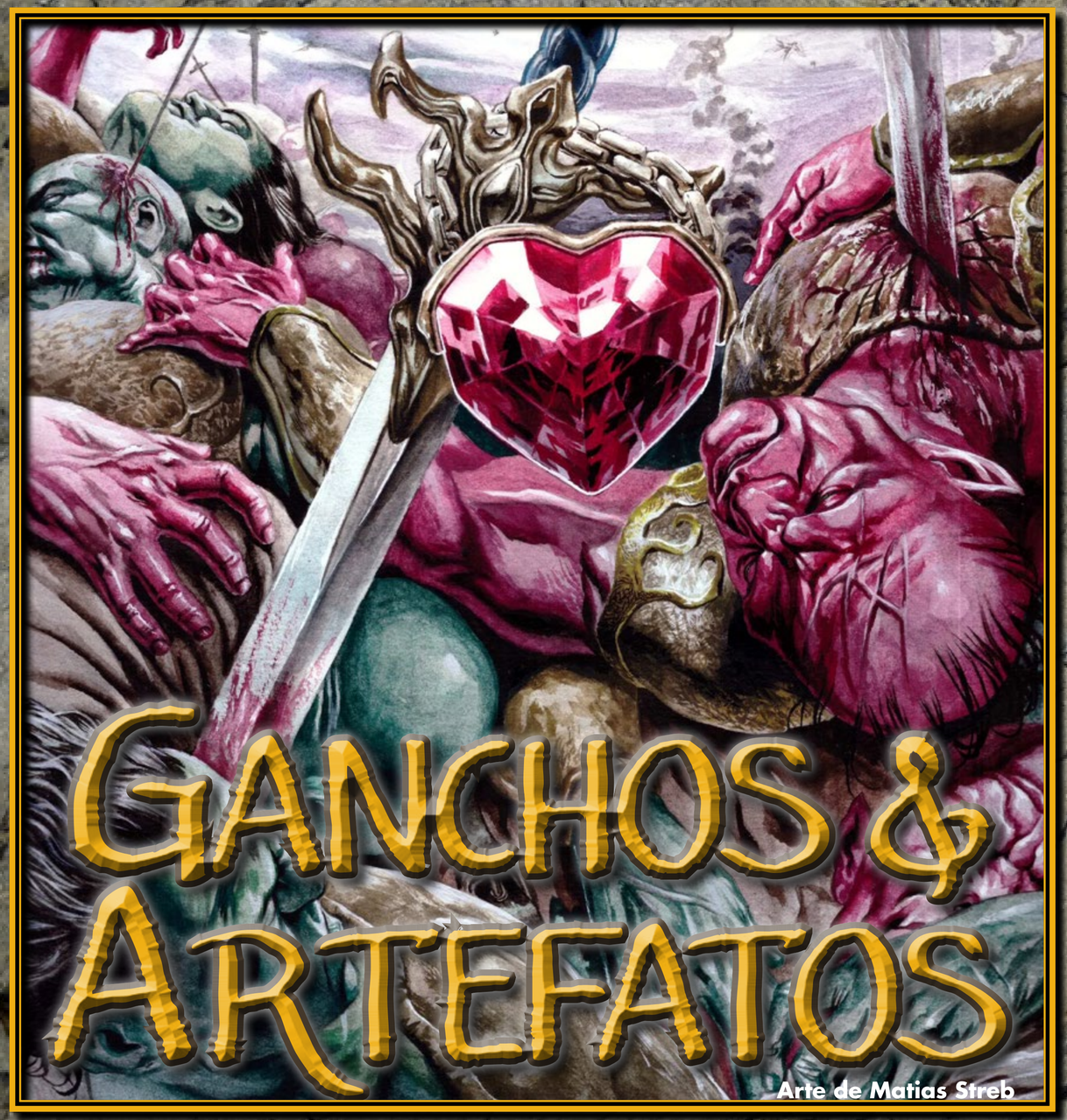
DEAD MEN TELL NO TALES

CONHECE O FATE?

FATE™

WWW.MEEPLEBRJOGOS.COM.BR

À VENDA NAS MELHORES LOJAS!



Ganchos & Artefatos

Arte de Matias Streb

Muitas vezes, chega uma hora em que sua campanha de RPG carece de um pouco de emoção, de uma mudança brusca depois de um longo período de vitórias. Ou, de repente, falta aquela ideia que serve de pontapé inicial para a jornada toda. E o que pode ser melhor para chacoalhar as coisas do que um artefato poderoso, curioso ou, por que não, perigoso?

Neste artigo, apresentaremos uma coleção de artefatos versáteis, com um ponto importante: podem ser usados em qualquer sistema! Os efeitos de cada um serão indicados de maneira genérica, de modo que você possa utilizá-los em sua mesa partindo apenas do bom senso. Os ganchos de aventura atrelados a eles, embora pertencentes a um gênero específico — seja fantasia, seja sci-fi —, também podem ser convertidos com facilidade. Como tudo é ficção, é só usar um pouquinho de criatividade e adaptar a pequena narrativa para a aventura do seu grupo.

O Coração de Cristal

Encontrado junto a um espólio de batalha, ao lado de um corpo inimigo, jaz uma pedra em formato de coração. O belo artefato chama a atenção dos personagens e parece conter um grande poder. A tentação e o fascínio são inevitáveis. Mas o que se esconde por trás deste item?

Lapidada em forma de coração, translúcida, vermelha e tentadora, a pedra é capaz de restaurar totalmente os pontos de vida de um personagem uma vez ao dia. Ao mesmo tempo, acende no coração do afetado a chama das maiores desconfianças, tornando-o amargo, rancoroso e paranoico. Quanto mais a pedra for usada em um mesmo personagem, mais aumentam a corrupção e desconfiança. Dizem que a maldição do coração só será encerrada quando ele voltar às mãos de seu criador, a fonte dos sentimentos amargos impregnados na pedra.

Qualquer tipo de magia de **sugestão, ilusão** ou **influência psicológica** que possa afetar a mente dos personagens serve como efeito. O importante é criar desavenças internas. O gancho cai muito bem quando é preciso agitar um pouco a dinâmica do grupo ou mesmo quando há um NPC bom escondendo segredos amargos.

A Semente da Discórdia

Com os recursos escassos e todas as fontes de alimento se esgotando, os cientistas e especialistas iniciam uma busca às distantes florestas quentes da galáxia vizinha para buscar a lendária Semente da Discórdia, a fim de terraformar o planeta adjacente e torná-lo habitável.

Uma semente dourada, que se forma uma vez a cada século e morre rapidamente, capaz de restabelecer vida em qualquer ambiente, não importa o quão estéril o solo esteja. Planetas e espécies inteiras foram salvas por esta pequena fonte de esperança e vitalidade. A planta da qual a semente se origina é uma espécie de bromélia que se apoia em uma planta extremamente venenosa em florestas tropicais. Seu nome vem do fato de que muitos povos brigaram para obtê-la a fim de salvar seu próprio ambiente.

Como as brigas se prolongam, ambos os povos acabam por perder o tempo de proliferação da semente e se veem sem saída para seu próprio problema.

Aqui entra um pouco de criatividade para usar o artefato: podemos estar falando de uma área desértica, um reino afetado por algum tipo de praga ou mesmo sobre

uma viagem espacial em busca da semente para terraformar um planeta inteiro. A floresta é um ótimo elemento para colocar uma boa quantidade de desafios juntos, que podem ir de nativos hostis a formigas gigantes.

Joias do Universo

Desperto de seu sono, o Grande Mal caminha sobre a terra espalhando desespero e perdição pelas terras que passa. Famílias são destruídas, plantações inteiras são arruinadas, exércitos caem uns após os outros e parece não haver poder capaz de deter a besta. Até que um sábio vai em busca de pessoas valorosas, capazes de reunir as lendárias joias responsáveis pela derrota anterior da besta.

Dotadas de grande poder elemental, as Joias do Universo carregam o poder de um deus, e combinadas são capazes de derrotar qualquer tipo de ameaça. Mas os artefatos foram escondidas em cantos opostos do mundo — ou universo, se você preferir aumentar a dificuldade — e grandes desafios aguardam aqueles que as procuram.

A chave deste tipo de gancho é espalhar os artefatos, separá-los por reinos ou mesmo por galáxias e garantir que seja uma aventura cheia de provações. Talvez elas estejam sendo guardadas por seres poderosos. Talvez sejam essenciais para a existência de um povo pacífico que nada tem a ver com a empreitada dos personagens. Também é possível acrescentar o fator tempo, exigindo que o grupo encontre os artefatos em um prazo determinado.

Fique livre para escolher os elementos de cada pedra; de exóticos como plasma, vácuo, luz ou metal, aos tradicionais como fogo, ar, terra e água.

O Bandolim do Antigo

Instrumentos musicais sempre foram vistos como a fonte canalizadora de poderes e manifestações divinas. Há lendas, tão antigas quanto a humanidade, de um bandolim dotado do poder da criação. Ao ser dedilhado por alguém de enorme talento, é capaz de erguer cidades, trazer os mortos de volta à vida e outros feitos. Mas para cada maravilha, algo de igual proporção é morto ou destruído para que o equilibrio seja mantido.

Além do clássico "vamos impedir que o artefato caia em mãos erradas", é possível trabalhar a questão de arcar com as consequências. O bandolim pode ser usada para fazer o bem, mas será que o grupo é capaz de conviver com suas decisões? E se o artefato já estiver nas mãos de um vilão e um dos jogadores for o único com talento suficiente para tocá-lo? Talvez o vilão esteja buscando um bardo famoso — outro NPC — para executar o plano e a função dos jogadores seja protegê-lo ou convencê-lo de que a ideia não é tão boa quanto parece.

Verdisca

O inimigo parecia invencível! Qualquer beco em que tentassem se esconder, qualquer caverna que escolhessem como abrigo, logo era desvendada por ele. Estavam sem esperança e cansados, até que um deles notou, com o canto do olho, um estranho pássaro com um colar de contas no pescoço.

A Verdisca é um anzol de jade, translúcido, moldado com espinhos no dorso, capaz de dar ao seu portador o poder de se metamorfosear em animais. O artefato não é maior que uma mão e pode ser usado como pingente.

A mecânica pode usar magias de metamorfose, invocação de animais ou mesmo ser criada especialmente para o artefato. Pode ser aleatório (mais cômico) ou controlado pelo usuário (ainda que seja indicado que se limite a um grupo, como apenas pássaros, apenas insetos, etc.).

Ofídica

Com uma doença contagiosa e incurável se espalhando pelo continente, os moradores de uma vila afetada pela moléstia buscam aventureiros capazes de adquirir a Ofídica dentro de um templo ancestral cheio de perigos.

Máscaras podem armazenar rituais, espíritos e habilidades. Entretanto qualquer poder cobra seu preço. *Ofídica* é uma máscara ritualística que pertenceu a uma civilização antiga e contém todo conhecimento necessário para curar qualquer doença, mas suga a vida do portador aos poucos.

Na prática, funciona como uma cura normal, mas inflige o mesma quantidade de dano 'curado' ao usuário da máscara. O importante neste gancho é como implantar narrativamente as mazelas de um povo e os desafios para recuperar o artefato.

Monólito do Caos

Um dia comum amanhece. Os raios de sol entram tímidos pelas frestas da janela e iluminam o espaço interno. A cortina é puxada para que mais luz entre. Cai uma chuva fina do lado de fora, mas algo parece estranho, fora do lugar…. Uma segunda olhadela e a surpresa: a chuva não está caindo e sim subindo da terra para o céu. No centro da cidade um monólito de formas grotescas se levanta e nada mais funciona da mesma forma que antes.

Um bloco de pedra porosa e escura, com pontas tentaculares e o centro com frisos espiralados. A partir do momento de sua aparição, tudo no ambiente passa a dar errado. A comida não sacia, as armas não infligem dano, os trabalhadores perdem sua habilidade e toda e qualquer atividade sai do esperado. Com uma exceção: os personagens dos jogadores. O que acontecerá quando o resto do mundo perceber? E como remediar a situação se qualquer tentativa de destruir o monumento parece completamente inútil?

Diadema de Roseta

Um grande alvoroço se forma no grande domo da cidade, todos os teleportes param e o povo se reúne para assistir a coroação da nova governante da capital mundial. O consenso diz que ela é o que a cidade precisa para avançar cada vez mais e estender suas influências a outros sistemas solares. Outros ainda ressaltam o belo diadema encomendado de um distrito distante para ressaltar sua beleza. Mas algo dá errado. No telão, uma presença alienígena surge repentina e anuncia: a diadema é na verdade uma bomba permanentemente ligada à governante e que, ao explodir, destruíirá o planeta. A menos é claro, que os terráqueos cedam seus jovens e crianças aos alienígenas e abdiquem de sua capacidade de procriar.

A diadema é uma tiara de pequenas rosas de metal, incrustada com pedras opacas vermelhas, de grande beleza e de uma perfeição de entalhes sem igual. Entretanto, como dito acima, se trata de uma bomba.

A arma está conectada diretamente à rede neural da governante, e ninguém sabe o que pode acontecer se tentarem retirá-la (ela pode, por exemplo, se conectar a outra pessoa).Como agentes especiais do governo, o que os personagens dos jogadores farão para resolver esta crise?

Dodecaedro Pleocróico

Entre os itens encontrados pelo grupo está uma bela pedra polida de várias faces, enigmática e aparentemente valiosa. Após embolsar a pilhagem, estranhas coisas começam a acontecer. Alguns ficam doentes, outros passam por acidentes misteriosos e potencialmente fatais e qualquer tentativa de se livrar do objeto parece frustrada. Ele sempre retorna de algum modo.

Este item é um estranho artefato com doze faces em forma de pentágono, com furos no centro de cada uma e feito de pedra. O objeto é notável por sua capacidade de mudar de cor quando girado nas mãos ou quando se encontra sob uma iluminação diferente. Entretanto, trata-se de um item amaldiçoado, trazendo desgraça a quem o possua e às pessoas próximas.

Vale usar qualquer tipo de tormento na hora de demonstrar os efeitos desta belezinha: doenças, assombrações, armadilhas, desastres que vêm do nada. O importante é causar medo ou pelo menos a sensação ruim de ser atormentado por um simples objeto. Pode até ser algo interessante se o azar se transportar para a mesa de jogo e os dados pararem de ajudar. Peço desculpas adiantadas.

O dodecaedro muitas vezes é recebido como presente de alguém não muito bem intencionado ou aparece sem motivo aparente. Ele pode ser tanto um problema para os jogadores, como pode ser a fonte dos problemas de alguém que os procura em busca de ajuda.

Martelo de Gosma

Um martelo gosmento (bem gosmento mesmo), roxo e que fica pingando. O único lugar não grudento é o cabo, que possui uma manopla de couro batido para que ele possa ser usado. O martelo tem a capacidade de absorver qualquer tipo de objeto pequeno e se fortalecer com ele. Cada coisa solta que entra em contato com o martelo é absorvido e pode ser visto flutuando dentro dele. Quem quer que o criou, provavelmente tinha problemas sérios.

Mecanicamente é possível usar uma tabela que indique a quantidade mínima de objetos absorvidos para modificar a força do martelo. O efeito pode ser aplicado na dureza ou no dano.

Espelho das Incertezas

Na espiral nublada que se formou na superfície do espelho, formas indistintas apareciam aos poucos diante de seus olhos. Na névoa, uma cena do seu medo mais profundo se concretizou no artefato: alguém te traia, deixando-o para trás num momento de grande vulnerabilidade durante uma missão. E você de repente soube que um de seus amigos o abandonaria.

Entre as artes mais desejadas está sempre a habilidade de ler o futuro. Muitos almejam dominá-la ou pelo menos ter um pequeno vislumbre das possibilidades que o destino guarda. Não sendo o mais indicado para tanto, o Espelho das Incertezas é um item capaz de prever os caminhos do futuro.

O espelho de mão branco e ornamentado é muito belo, mas não é muito preciso. Ou seja: a visões são apenas possibilidades e muitas vezes mostram o futuro que o usuário mais gostaria que acontecesse, mesmo que não saiba disso. Não é um item exatamente útil e segui-lo pode confundir muita gente, o que pode ser péssimo para os personagens, mas ótimo para a aventura.

Mecanicamente, caso o sistema usado não tenha nada nesse sentido, o narrador pode ter a liberdade de interpretar e responder a pergunta recebida com boas ou más intenções para ajudar ou atrapalhar os personagens.

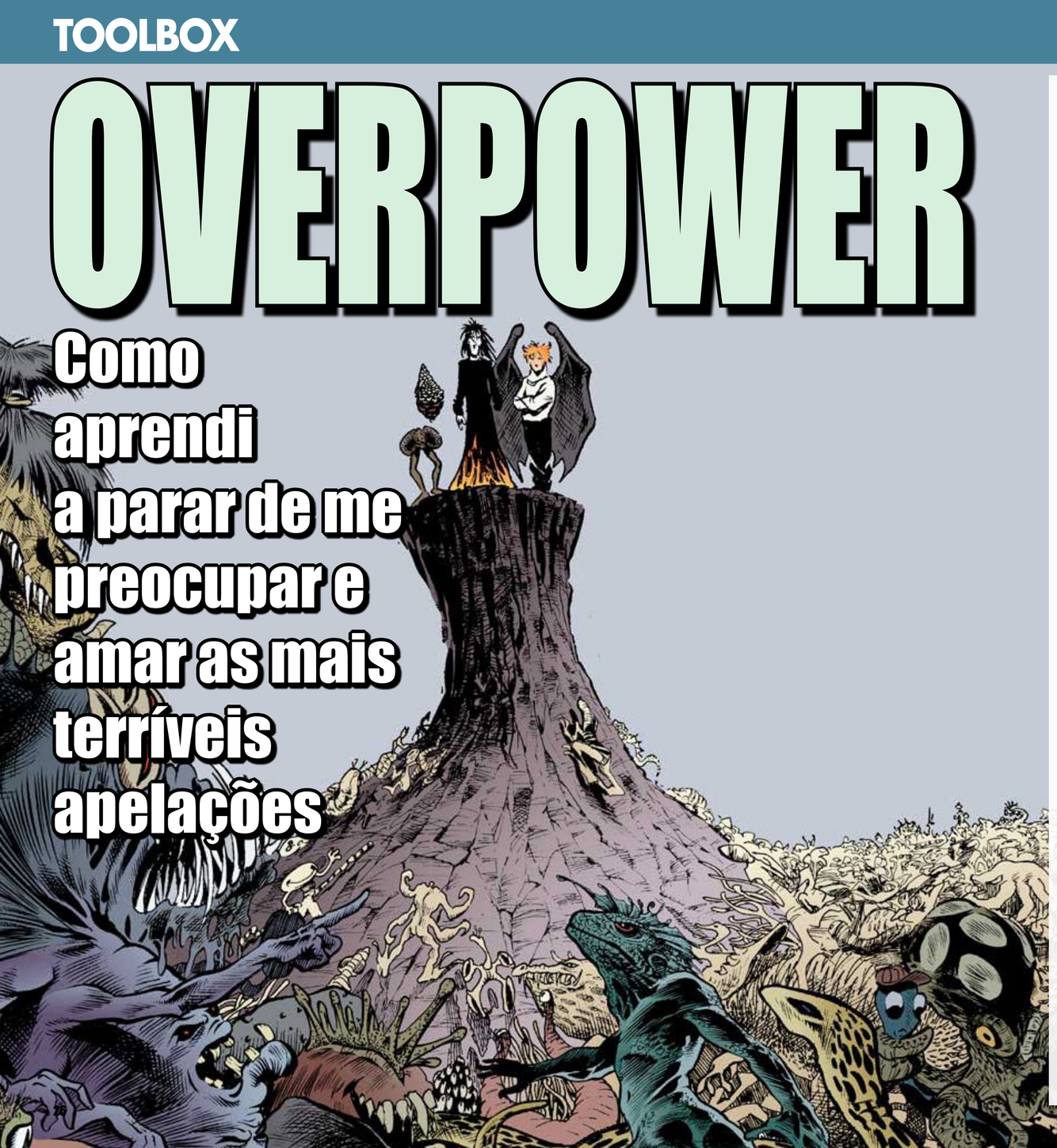
NINA BICHARA

JM TREVISAN
LOBO BORGES
DRIKA
SEU SANGUE
SUA HERANÇA
jamboeditora.com.br/manga/ledd/
BREVE ...

TOOLBOX

OVERPOWER

Como aprendi a parar de me preocupar e amar as mais terríveis apelações



Os maiores pesadelos dos mestres de RPG costumam ser três: jogadores que não aparecem na hora da sessão, grupo que não leva a história a sério e o grande bicho papão RPGístico, personagens poderosos demais. Talvez nada disso meta medo em você, caro leitor, ou talvez existam outras coisas que lhe causem terror antes de começar a rolar os dados. Mas a verdade é que, entre todos os tópicos discutidos em revistas e fóruns de RPG, o excesso de poder dos personagens é um dos campeões.

Pessoalmente, sempre achei isso estranho. Personagens poderosos, no RPG ou na ficção, são alguns dos meus elementos de história favoritos! Mas eles parecem dar dor de cabeça a muita gente. Então hoje vamos discutir como deixar de se preocupar e abraçar a escalada de poder dos heróis.

A maldição do poder

Em geral, começamos a coluna discutindo por que mestres ou escritores usam este ou aquele elemento narrativo em suas obras. Mas o motivo de aumentar o poder dos heróis é bem claro, não? Em RPG, o aumento de níveis é esperado e linear. À medida que se aventuram e vencem desafios, os personagens jogadores ganham XP e níveis, passando de pés-rapados a semideuses.

Em um livro ou outro tipo de narrativa, o aumento de poder também é natural: para que os heróis possam triunfar sobre o grande vilão, devem ser capazes de evitar a morte na ponta da espada de meros goblins. O poder é a consequência natural da narrativa, por causa de regras ou da lógica interna da história. Então vamos fazer outra pergunta — por que poder é problemático?

A resposta mais óbvia é: porque nada mais é desafio para os heróis. Você coloca um orc na frente deles, o coitado morre antes de grunhir duas palavras. Coloca a milícia para impedi-los de tomar o controle da cidade e logo os milicianos não passam de hambúrguer. Coloca o rei para lhes dar uma missão, e Sua Majestade logo se transforma numa pequena pilha de cinzas... Mesmo em um livro isso é um problema. Seus heróis podem não se rebelar contra você, mas você mesmo notará que não existem ferramentas de controle para o comportamento deles, e que cada vez mais precisa usar artifícios para justificar que eles andem na linha.

Quase todas as reclamações sobre poder de heróis podem ser resumidas ao fato de que os parâmetros que regiam as ações dos personagens no início da narrativa param de fazer sentido uma vez que eles se elevem acima disso tudo. A maneira mais óbvia como isso se expressa é em poder de combate, como ali atrás. Mas o poder complica tudo de várias outras formas. Digamos que você escreve um livro no qual o protagonista é um sacerdote. Em certo ponto da história, como bom clérigo de RPG, ele adquire o poder de ressuscitar os mortos. Como fazer uma cena de morte dramática, com o herói perdendo um grande amigo, quando ele transcendeu a morte? Se o herói é um mago capaz de parar o tempo, como descrever uma cena idílica sobre ele e seu grande amor observando o pôr do sol antes de uma batalha? Ele poderia parar o tempo e fazer esse momento durar para sempre!

Em suma: o poder se torna chato.

Mas o grande problema não é poder. O problema é afastar seu protagonista de todo tipo de sentimento humano com o qual podemos nos identificar, seja perigo, seja tristeza ou mesmo felicidade.

Quase toda a ficção é centrada em temas humanos, em reflexos das experiências que todos temos ao longo da vida. Quando o protagonista não pode mais passar por essas experiências, ele se torna fraco — mesmo que tenha força suficiente para erguer um castelo!

Amor ao poder

Certo, se poder é tão ruim assim, por que diabos um mestre ou escritor gostaria de usar esse elemento? Se ele afasta o protagonista dos leitores, por que não bani-lo totalmente?

Embora poder excessivo *possa* estragar sua história, isso só vai acontecer se você não souber lidar com ele. Quando bem utilizado, um protagonista poderoso é capaz de criar histórias que outro mais humilde nunca conseguiria.

A primeira boa razão para permitir grande poder em sua narrativa é a realização dos desejos do público. Em RPG, pouca coisa seria mais frustrante que um mestre que impede que os personagens se tornem poderosos, mesmo quando os jogadores se esforçaram para isso. É injusto privá-los dos frutos de suas conquistas. Na literatura, se você tiver feito seu trabalho direito, o leitor estará se identificando com o protagonista. É muito satisfatório acompanhar a escalada de poder de um herói com quem nos identificamos, e cortar esse elemento vai causar frustração. O leitor sofreu junto ao herói, ele quer uma recompensa!

Vamos ao exemplo! Em *Game of Thrones*, acompanhamos Arya Stark desde suas primeiras lições de esgrima. Também vemos ela comer o pão que os Lannister amassaram, sofrer como um cão sem dono e se esforçar de formas inimagináveis para se vingar. Imagine se, depois disso tudo, ela continuasse como uma simples garota indefesa. Não seria apenas um anticlímax, seria uma grande traição com o público. Mais do que isso, seria inverossímil. Por mais fantasiosa que seja a história de uma menina nobre que adquire grande poder, é uma história que em nossa mente faz sentido. A história da menina nobre sonhando com a vingança e nunca evoluindo pode ser algo que acontece na vida real o tempo todo... Mas, ao contrário da vida real, a ficção precisa fazer sentido. Tudo o que aconteceu serviu para completar o arco de personagem de Arya. Qualquer coisa menor que isso seria uma quebra do fluxo da história.

Mas existe uma razão ainda melhor para dar poder aos heróis: eles podem resolver os problemas do mundo! Alguns meses atrás, discutimos a figura do protagonista, e como ele deve ativamente lidar com os conflitos da história. Em quase todas as narrativas de aventura, existe um grande mal, ou pelo menos um grande obstáculo a ser detido. Um aventureiro pouco poderoso nunca conseguiria lidar com isso. Ele precisa de poder! Isso não quer dizer que ele simplesmente precisa ser capaz de vencer vilões com espada e magia. Ele precisa de poder para estar inserido na política, para ganhar a atenção de reis e arquimagos, para que suas decisões tenham real peso!

O Senhor dos Anéis frequentemente é citado como exemplo de obra em que o protagonista é pouco poderoso. E realmente, comparado a Aragorn, Legolas, Gimli e principalmente Gandalf, Frodo pode parecer um zé ninguém. Mas, dentro do contexto da história, Frodo é *extremamente* poderoso. Ele é o único que pode levar o Um Anel sem ser (muito) tentado por ele. Nem mesmo Galadriel é capaz desse feito! Tolkien foi muito maroto ao dotar seu herói de enorme poder, ao mesmo tempo mascarando-o como uma criatura tão normal quanto o próprio leitor. Mas grande parte das pessoas do mundo real seria tentada por um artefato tão ardiloso. Frodo é muito superior a nós, ainda que não saiba matar dois orcs com uma só flecha, nem seja o rei de Gondor...

Mesmo que o poder seja um problema, se você analisar a maior parte das histórias de aventura, verá que as mais saborosas utilizam personagens de grande poder. O truque é não deixar que o poder seja limitado a capacidades físicas ou magia. Um herói poderoso será notado, será destacado para grandes missões e receberá atenção das pessoas mais famosas do cenário. Numa campanha de *Tormenta*, um grupo de alto nível não será apenas uma máquina de massacrar hobgoblins. Eles conversarão com a Rainha Imperatriz Shivara Sharpblade, treinarão com Alenn Toren Greenfeld, darão conselhos a Talude... Enquanto as aventuras de nível baixo provavelmente serão caçadas a gnolls e excursões por masmorras, as tramas de nível alto podem ser os grandes problemas do mundo. Personagens poderosos podem estar envolvidos com erradicar a Tormenta, enfrentar a Aliança Negra ou derrotar os Finntroll.

O mais importante: os "famosos" do cenário não irão tratar protagonistas poderosos como meros lacaios. Não exigirão obediência (a menos que sejam chatos arrogantes). Eles os verão como iguais. Em outras palavras, quando o herói se torna poderoso, ele para de se curvar para o rei, mas diz ao monarca onde ele está errando... E o rei escuta!

Armadilhas do poder

Bem, você já decidiu deixar que seus protagonistas se tornem poderosos. Envolveu-os com figuras importantes de seu mundo e agora eles lutam contra as maiores ameaças que você pode conceber. Mas os problemas que discutimos no início ainda estão presentes, não? O poder ainda pode tornar os heróis muito distantes do público. Ainda pode se tornar chato!

Para evitar essas armadilhas, você precisa pensar no tipo de histórias que *só* ocorrem com personagens poderosos. E aqui não estamos falando de lutar contra arquivilões ou trazer a paz eterna ao mundo. Falamos de algo mais sutil, mas também mais concreto: os momentos humanos.

É relativamente fácil achar momentos humanos com protagonistas de baixo poder. Afinal, eles são como nós. Têm tempo limitado, estão sujeitos à morte, precisam trabalhar para ganhar dinheiro... Mas com grande poder, todos esses limites são rompidos. Então pergunte-se quais momentos humanos vêm da *falta* de limites?

A solução mais clássica para desafiar um herói que já triunfou é confrontá-lo com o tédio da vitória. No início de **O Terceiro Deus**, Orion Drake é senhor de seu próprio castelo, mas não suporta a vida monótona resolvendo os pequenos problemas de seus súditos. Em *Sandman*, Morpheus se vê entediado e deprimido após vencer seus inimigos e recuperar seus objetos mágicos. Muitos de nós podem se identificar com a sensação de vencer um grande obstáculo e depois se deparar com o vazio da falta de desafios. Na ficção, isso quase sempre é resolvido quando outro conflito se apresenta para o herói, mas aqui não nos interessa tanto a resolução desse dilema. O importante é que o público se conecte com o herói. Logo após criar esse vínculo, ele estará pronto para embarcar em outra aventura, tendo o leitor/jogador a seu lado.

Mas podemos ir mais longe. Pense em todos os elementos do poder de seus personagens, e em como eles se ligam a emoções que todos sentimos. No começo da matéria, falamos do exemplo de um sumo-sacerdote capaz de ressuscitar os mortos, que se afasta do público porque elimina o medo e a tristeza da perda de entes queridos. Mas digamos que nosso clérigo perca alguém e, ao ser ressuscitado, esse alguém *peça para morrer de novo*. Era uma pessoa que, por quaisquer razões, já tinha vivido o suficiente. Talvez ele estivesse aproveitando uma recompensa merecida em alguma espécie de paraíso. Súbito, o sacerdote tem que se confrontar com a realidade de que sua "bênção" pode ser egoísta. Ele se vê num dilema entre a aparente futilidade da morte e o livre arbítrio da pessoa que quer morrer.

E, é claro, não poderia faltar nosso outro exemplo do começo, sobre o arquimago capaz de parar o tempo. Ele nunca mais terá o momento fugidio de um pôr do sol antes de uma batalha, pois pode ter infinitos pôres do sol ao lado de seu amado. Então, em vez de tentar negar isso, vamos continuar nesse tema. Antes de uma grande batalha, o mago resolve passar um momento com seu amor. Ele para o tempo e esse "momento" se estende. Estende-se por semanas. Depois por meses e anos. Os dois têm uma vida plena de felicidade, um casamento de 50 anos, enquanto no fundo da mente o mago sabe que, um dia, precisará descongelar o tempo e voltar para a batalha. Não há um dia que seja ideal para desfazer a magia. Mas, a cada dia que passa, a volta se torna mais difícil. Essa felicidade toda pode ser verdadeira, mas ela não passa do adiamento de algo potencialmente mortal...

Você pode deixar seus heróis poderosos muito próximos do público, mas não se usar as mesmas táticas de quando eles eram iniciantes. Em geral, esses momentos de fragilidade e humanidade virão da capacidade que eles têm de resolver problemas. Então faça com que a parte humana dos heróis não seja o problema, mas a solução.

Poder e sangue

Tudo isso é muito bonito, mas você já deve ter percebido que as questões mais superficiais não foram resolvidas. Ok, você está tecendo momentos lindos com seus heróis superpoderosos... Mas, na hora do combate, eles continuam arrebentando a fuça de todos os inimigos, enquanto bocejam e lixam as unhas.

Isso nada mais é do que outra manifestação do tédio que surge do poder. Várias obras de ficção lidam com isso de formas diferentes. Filmes costumam resolver o problema através do mero espetáculo visual. Na maior parte das batalhas de *O Senhor dos Anéis*, não temos a menor dúvida sobre a vitória de Aragorn, mas é muito divertido e esteticamente interessante vê-lo massacrar orcs. Ninguém achou que o Hulk apanharia dos chitauri no primeiro *Vingadores*, mas o cinema inteiro vibrou quando ele derrubou a primeira nave! Da mesma forma, na literatura você pode resolver esse problema através de narração interessante. Permita que o leitor tenha o momento de catarse quando o herói debulha dezenas de inimigos mais fracos. Descreva os golpes, mostre capangas fugindo apavorados, torne a vitória mais do que apenas "ele atacou, o outro morreu".

No RPG, deixe que os jogadores se divirtam um pouco contra inimigos bem mais fracos. Afinal, eles mereceram!

Estamos acostumados a combates desafiadores, que os heróis vencem por pouco, mas essa não é a única maneira de narrar batalhas. A sensação de lavar o chão com os vilões pode ser muito satisfatória, desde que não seja repetitiva.

Quando se lida com personagens fracos, em geral os desafios são justos. Tanto no RPG quanto na literatura, os fracotes enfrentam outros fracotes, e não há muita variação. Mas num nível de poder alto, as batalhas são tudo, menos justas. Um combate pode envolver dezenas de capangas sendo triturados pelas armas e magias dos heróis. O próximo pode ser um ataque do vilão mais poderoso do mundo, forçando os heróis a fugir! Personagens poderosos têm muitos recursos. Você pode jogar desafios completamente desbalanceados contra eles, e provavelmente eles encontrarão uma maneira de sair vivos. Você pode se divertir com habilidades que nunca foi capaz usar, pode ser maldoso e ativamente perseguir os protagonistas. Embora isso pareça se aplicar somente a mestres, escritores também podem utilizar essas técnicas. Afinal, quando lida com um herói poderoso você pode finalmente descrever invasões demoníacas e eventos apocalípticos! Tente, é divertido!

Lembre-se também que o mundo reage a personagens poderosos. É claro que o nível de poder médio não aumenta só porque os protagonistas ficaram mais fortes — os orcs esfarrapados não ganharão equipamento mágico de uma hora para a outra apenas para desafiar os heróis. Mas os coadjuvantes de maior importância vão se adaptar à realidade desses deuses na terra.

Quer exemplos? Vamos lá! A cena clássica dos heróis presos na masmorra precisa virar de cabeça para baixo se o objetivo for deter personagens poderosos. Nada da velha cela com grades enferrujadas e o carceireiro dormindo logo ao lado. Isso serve para personagens fracos! Os poderosos devem ser presos em celas tratadas magicamente, para barrar seus poderes. Os carcereiros devem ser imunes a suas magias — talvez sejam demônios ou construtos? Ninguém por ali deve ser tentado com promessas de ouro. No mundo real, existem prisões de segurança máxima para lidar com pessoas realmente perigosas. Seu mundo fictício também precisa se adaptar à realidade do poder.

Da mesma forma, reis estarão protegidos contra magias de leitura da mente ou dominação, bancos contarão com defesas mágicas... A não ser que os heróis sejam realmente únicos, as primeiras pessoas do mundo a chegar a um nível de poder antes inimaginável, pense em uma sociedade que se moldou para comportar gente assim — mesmo que sejam exceções.

Poder demais

Mesmo com todos esses cuidados, pode ser que o poder dos heróis tenha saído do seu controle. Pode ser que você tenha distribuído XP e itens mágicos demais. Pode ser que você tenha escrito cenas que elevam as capacidades de seu herói a níveis que você não pretendia. Você está preso a uma situação além de seu domínio.

Certo, tudo bem. Respire fundo. E deixe a história seguir o rumo natural.

Nesta coluna sempre enfatizamos os benefícios do planejamento cuidadoso, mas a verdade é que às vezes o planejamento falha. Em vez de entrar em desespero e jogar tudo para o alto, o melhor é ir em frente.

Digamos que os personagens estão poderosos demais até para todas as medidas de contingência que você criou. No RPG, eles fizeram combos e alcançaram níveis que você não previa. Na literatura, você deu a eles poderes sem pensar muito bem nas consequências. Ótimo.

Deixe eles fazerem o que quiserem.

Seus protagonistas massacraram o exército real e tomaram o poder? Então outros reinos aliados do antigo rei vêm atacá-los. Eles venceram também esses outros reinos? Então agora eles são os governantes do mundo, verdadeiros tiranos para Sauron nenhum botar defeito! Uma das maiores belezas do poder é que ele dá aos personagens ferramentas para fazerem o que quiserem. Talvez nem mesmo os jogadores percebam para onde estão levando a narrativa, até que acabem como lordes malignos — o que é uma história clássica de ascensão e queda! Não se pode narrar uma história sobre tiranos onipotentes sem personagens poderosos. Então aproveite.

Tentar negar algo a jogadores ou mesmo personagens de ficção em geral é um exercício frustrante. Você deve controlar o fluxo de poder, mas não negá-lo. Deixe que os heróis sejam poderosos. Deixe que conquistem o que desejam.

Dê a eles exatamente o que eles querem, e permita que eles lidem com as consequências.

Quando você realiza os desejos de alguém, muitas vezes essa pessoa lhe mostra exatamente quem é... E isso pode ser uma história muito interessante!

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado

INAUGURADA UNIVERSIDADE

Instituição de Salistick se dedicará aos estudos alquímicos

Há muitas instituições ligadas ao estudo do arcano espalhadas por diversos reinos do mundo. Ainda que a melhor e mais conhecida seja a Academia Arcana, escolas menores especializadas em um único caminho surgem de tempos em tempos. Esse poderia ser o caso da novíssima Universidade Alquímica de Salistick, exceto por um motivo: ela parece estar disposta a se tornar ainda maior do que a fantástica escola de Talude.

E dinheiro aparentemente não é problema para o reitor. Fundada pelo renomado doutor Paranheit Salis há alguns anos, a Excelsior está construindo um grande castelo em plena capital do reino sem deuses, com planos para outros quatro prédios no entorno, e um sexto, no centro do complexo. Apesar da opulência do projeto, o número de alunos ainda é modesto. *"É a lei da troca equivalente. Vamos oferecer condições plenas para desenvolver as habilidades, e isso irá atrair novos alunos para a instituição"* — disse.

As obras, porém, não estão isentas de problemas. A principal desconfiança por parte das autoridades é a riqueza repentina do doutor Salis. Existe suspeita sobre a transmutação de ouro pelos alquimistas, algo que poderia arruinar a economia do reino.

Além disso, criaturas empregadas na construção nunca foram vistas antes em Arton, lembrando híbridos entre seres diferentes. *"Já estavam aqui quando chegamos"* — afirmou Salis. A previsão para inauguração do primeiro castelo coincide com a passagem de Vectora, ainda esse ano.

De cabeça para baixo!

Um fenômeno está bagunçando tudo em Vila dos Seixos, na região oeste de Petrynia. Todo o lugarejo com pouco mais de duzentos habitantes recentemente amanheceu flutuando de cabeça para baixo! Magos do reino estão investigando o ocorrido. Porém, apesar do susto inicial, a rotina dos moradores continuou quase inalterada.

Os primeiros sinais de que havia algo estranho acontecendo datam de algumas semanas, quando pequenos tremores foram sentidos.

Objetos também caíam das prateleiras, mas raramente quebravam, como se uma força empurrasse tudo de volta para cima. E dois dias antes de toda a cidade virar, objetos *de fato* começaram a subir em vez de descer.

Estranhamente, o uso de magia já foi descartado como o responsável pela reviravolta no cotidiano da Vila. Alguns moradores mencionaram a presença de uma quantidade incomum de pássaros do caos nas imediações, mas as autoridades locais descartaram imediatamente tal teoria. Esses raríssimos bichos de fato poderiam causar o que aconteceu em Seixos caso alguém muito azarado (ou muito sortudo) tivesse se deparado com eles, mas seria necessária uma enorme revoada para fazer com que uma cidade inteira pudesse decolar daquela maneira.

Como de costume, aventureiros dos mais variados tipos têm sido atraídos pelo fenômeno.

Madame Lua em Valkaria

O desaparecimento da Rainha-Imperatriz divulgado na última edição da *Gazeta* ainda repercute, preocupando muitos grupos que se sentiam seguros e representados pela presença de uma pessoa guerreira e de coragem inabalável como Shivara Sharpblade.

Dentre estas está Madame Lua, líder de um dos mais famosos e polêmicos grupos de magas de toda Arton: as Adoradoras de Wynna. As Adoradoras são uma facção muito antiga que aceita apenas mulheres, sediada no reino de Wynlla. Com uma hierarquia rígida e encontros mantidos no mais completo sigilo, elas lutam pelo reconhecimento de suas capacidades como magas, repudiando preconceitos de outros estudiosos que as consideram meramente um bando de bruxas. Devido a suas opiniões radicais, muitos crimes cometidos contra magos homens são creditados a membros das Adoradoras. Madame Lua sempre negou essas acusações. Há quem suspeite que não passam de boatos para desacreditar a causa das magas.

A viagem para a capital do império tem um objetivo claro: fiscalizar os esforços do Reinado e exigir total empenho nas buscas. Lua teme que a ausência de Shivara seja vista como uma oportunidade para que o trono seja usurpado por algum membro das famílias nobres que conspiram contra ela. Na sua opinião, o desaparecimento de Shivara é no mínimo suspeito. Ela também emitiu um pedido para que todas as Adoradoras de Wynna se mobilizem e se preparem para os tempos difíceis que estão por vir.

Flauta envolvente que mexe com a mente

Há uma infinidade de histórias que começam e terminam em Valkaria e ficam longe do grande público, devido ao tamanho e a dinamicidade da cidade. Apenas eventos dignos de nota ganham notoriedade o suficiente para ultrapassar os limites da maior metrópole de Arton. Não sabemos como, mas este é um deles.

A *Gazeta* recebeu relatos provindos de inúmeras tavernas da cidade, todos com o mesmo elemento em comum: um qareen bardo com uma misteriosa flauta espalhando ritmo e música pela noite. O som envolvente afetava dezenas de pessoas que o seguiam em transe durante as madrugadas. Conforme depoimentos, sempre que o qareen começava a tocar, as pessoas ficavam hipnotizadas. Quando conquistava um número suficiente de seguidores, ele partia para outra taverna, levando os farristas consigo. Ao findar da noite, uma verdadeira legião de valkarianos seguia pelas ruas da cidade embalados pelo som da flauta e entoando letras monossilábicas aparentemente sem sentido.

Até agora, não houve nenhum acontecimento grave oriundo da farra da flauta envolvente. A milícia não sabe se o efeito ocorre devido a alguma magia ligada ao instrumento musical ou apenas devido a habilidade do bardo e seu ritmo contagiante. Mesmo parecendo inofensivo, a milícia está empenhada em acabar com a bagunça. Uma recompensa já foi cogitada pelas autoridades.

GOBLINS DE VALKARIA

UM CONTO DE
ANDRÉ GORDIRRO
AMBIENTADO
NO MUNDO DE
OS PORTÕES DO INFERNO

LENDAS DE BALDÚRIA

O ATAQUE DA GARRA VERMELHA

ARTE DE DANIEL LUSTOSA

Ano 28 do Reinado do Grande Rei Krispinus, o Deus-Rei Bosque do Vale do Sobro, Caramésia

A menina andava com cautela pelo bosque. Olhar atento, passos evitando, quando possível, as folhas caídas no chão, mãos seguras — para surpresa dela — no arco que era do tamanho do tronco. De tempos em tempos, verificava se não tinha perdido alguma flecha da aljava na cintura, que teimava em se prender em algum arbusto e atrapalhar o avanço. Mesmo sendo sua primeira caçada, Dale estava confiante de que levaria um cervo para casa. Ou um coelho, uma vez que ela já estava na mata há mais tempo do que pretendia, e não havia sinal de nenhum cervo.

Dale começou a culpar a própria altura por não ter encontrado a caça ainda. Com onze anos, alguns arbustos eram mais altos do que a menina, e afastá-los fatalmente assustaria a presa. Ela tinha que dar muitas voltas, com risco de fazer mais barulho, para encontrar bons pontos de observação. Não deu sorte no córrego onde apostou que um cervo estaria bebendo água. Decidiu arriscar de novo no mesmo ponto, antes que se perdesse no bosque. Voltar sem caça para Doza — o vilarejo onde morava — já seria frustrante, mas ter que ser *resgatada* acabaria com a carreira de caçadora antes de sequer ter começado.

Já perto do córrego, em um frustrante retorno sem ver um miserável cervo que fosse, Dale foi atingida na têmpora por alguma coisa. Alguma coisa *arremessada*, não caída da copa das árvores. Mesmo com o susto, conseguiu girar o corpo e levar uma flecha ao arco. Entre a euforia diante da prontidão e o medo do que poderia ser a origem do ataque, Dale vasculhou o ponto no meio da folhagem de onde imaginava que o projétil tivesse vindo.

Ela viu a silhueta de um elfo.

A figura saiu dos arbustos sem fazer barulho, como se tivesse se desprendido das folhas e ganhado vida, tão natural naquele ambiente quanto a terra, a brisa e o bosque. O passo era confiante, silencioso como o resto do corpo vestido em trajes de caçador; as mãos pairavam relaxadas perto da cintura, onde estavam penduradas uma aljava e a bainha de uma burongue, a espada élfica tradicional. A expressão era jocosa e desafiadora.

Dale reconheceu o recém-chegado; não era um elfo, era um *meio-elfo*.

— Deu sorte de não ter sido uma flecha — disse o sujeito que arremessou a pequena baga. — Você faz mais barulho do que um javali no cio. Eu estou te ouvindo desde lá atrás.

Dale desmanchou a postura de combate, mas fechou a cara.

— Eu andei bem quietinha na mata, Carantir. Só essas suas orelhas grandes é que me ouviram! Nem os bichos me escutaram passando!

O meio-elfo deu uma risadinha e se aproximou de Dale.

— Orelhas grandes? Você é que tem orelhas minúsculas, saijin. — Carantir apontou para o bosque ao redor. — E os bichos ouviram, sim. Por que você acha que está procurando cervos sem encontrá-los? Eu já vi dois fugindo de você. Venha comigo, vou te ensinar *de novo* a andar na mata.

A menina humana se juntou ao meio-elfo, frustrada por não ter conseguido caçar sozinha e um pouquinho feliz por rever o melhor amigo e mentor.

— Vamos ver se essas orelhinhas escutam as minhas instruções desta vez — disse Carantir ao colocar a mão no ombro de Dale. — Você esqueceu várias vezes de pisar *primeiro* com o calcanhar. É ele que testa o terreno e controla a distribuição de peso; assim, o passo sai leve e silencioso, sem estalar gravetos ou folhas secas.

O meio-elfo demonstrou de novo a lição que já dera algumas vezes. Ele se afastou a uma pequena distância, sem que o bosque registrasse ou reagisse ao movimento. A menina observou com a mente dividida pela chateação de ter que ouvir tudo aquilo de novo e pela admiração de ver Carantir se mover com silêncio e graça inigualáveis. O olhar atento de Dale pulou subitamente para a folhagem, arregalado, e atraiu a atenção de Carantir, que se voltou para a mesma direção.

Uma massa enorme se ergueu do chão, onde nenhum dos dois havia visto, escondida pelo bosque fechado. O focinho veroz do animal logo espantou os sinais de sono ao ver intrusos no ambiente e encarou com um misto de fome e raiva o corpinho frágil e carnudo de Dale.

Em menor número, o urso-cerval ficou de pé, exibiu ameaçadoramente seus três metros de altura e rosnou para intimidar as futuras refeições.

Dale reagiu com uma flechada que passou longe de um alvo tão grande. A de Carantir, porém, cravou-se certeira no pescoço do bicho. A massa de músculos e gordura do urso-cerval evitou que a flechada fosse letal, e a fúria fez com que ele ignorasse a dor. O animal ficou de quatro bem no momento em que uma segunda flecha de Carantir passou no vácuo deixado pelo tronco e avançou contra a minúscula humana.

— Corra para cá! — berrou o meio-elfo para Dale, que prontamente saiu em velocidade para onde Carantir estava.

O urso-cerval deu uma patada poderosa no ponto em que a menina deixara e levantou praticamente meio bosque com a violência do golpe. Ele recuperou o equilíbrio e foi no encalço da presa, oferecendo apenas o crânio duro da cabeçorra e os ombros musculosos como alvos para Carantir.

O meio-elfo tinha que agir rápido; na próxima passada, o animal estaria em cima de Dale, e a patada seguinte dividiria o corpo da menina ao meio. Flechas normais não deteriam um monstro daqueles. Só que Carantir não pretendia disparar uma flecha normal.

Ele tirou da aljava um projétil diferente, com uma pequenina gema vermelha embutida na

ponteira de metal, levou-o perto da boca e sussurrou uma palavra de poder para acionar o sortilégio. Carantir colocou a flecha no batente do arco no momento em que a pata do urso-cerval se ergueu para matar Dale, puxou a corda, mirou e soltou.

O animal explodiu em chamas com o impacto da flecha mágica, o que fez a menina sair voando e cair aos pés de Carantir, coberta por restos do urso-cerval e terra. Suja, em choque... mas viva.

— Você está bem? — perguntou Carantir enquanto se abaixava para verificar.

Dale girou o corpo para cima e conseguiu assentir com a cabeça.

— Sim... ai... — respondeu ela em tom quase inaudível.

— É por isso que não se deve falar alto na floresta. Nunca se sabe quem ou o que vai ouvir.

Dale achou a voz e conseguiu se sentar.

— Acho que não quero mais lições por hoje, Carantir — disse a menina, segurando o braço direito, muito dolorido. — Ai... Já basta eu continuar ouvindo o estrondo da sua flecha.

Mas Carantir estava de pé, de prontidão, com as orelhas pontudas voltadas para um ponto distante, e uma expressão apreensiva no rosto delicado.

— Isso não é estrondo de flecha. O barulho vem de Doza. Venha, saijin.

Carantir saiu correndo pelo bosque. Desta vez, ele não se importou se estava fazendo barulho ou não.

A Vila de Doza era uma comunidade atípica no Grande Reino de Krispínia. Tinha sido fundada há muitas gerações, quando colonos humanos descobriram veios de pedras preciosas nos morros da região da Caramésia, como aquele território viria a ser batizado muitos anos depois, quando o Deus-Rei Krispinus despachou seu fiel amigo Caramir para conquistar o Oriente. Isolados no interior, os colonos de Doza passaram a fazer comércio com a pequena comunidade élfica dos bosques do vale, num caso raro de convivência entre as espécies. Os elfos da superfície descobriram o potencial mágico das gemas e, sem traquejo para a atividade mineiradora, ofereceram madeira em troca, para que os colonos montassem casas e se aquecessem no inverno. Com o tempo, aqueles parceiros meramente comerciais estenderam os laços e passaram a coexistir como uma única comunidade que avançava até a mata, com um grande número de mestiços nascidos das relações entre humanos e elfos. A vida seguia pacata, afastada no interior ainda selvagem e esquecido pelo mundo ao redor, longe da campanha sangrenta de Caramir para domar o resto da região e descobrir o paradeiro do Salim Arel — o rei elfo que estava se refugiando em algum vilarejo alfar, de onde movia uma campanha de terror contra os reinos humanos unificados sob o governo de Krispinus.

A vila atípica de Doza permanecia sem ser afetada por tudo aquilo. Os humanos plantavam

e criavam gado — outras atividades que os elfos da superfície não dominavam —; os alfares caçavam e faziam magias; as gemas eram usadas em sortilégios que iam do mundano ao fabuloso; e assim as duas raças iam convivendo, procriando e prosperando. O grande conflito e ódio entre humanos e elfos eram questões de um mundo distante, sempre em guerra. Doza vivia dias de paz.

Esses dias chegariam ao fim hoje.

O estrondo do galope das éguas trovejantes ecoava enquanto a Garra Vermelha sobrevoava o vilarejo e supervisionava a invasão das tropas caramesianas. Do alto, os olhos metálicos de Caramir observavam a sistemática tomada do covil de rebeldes. Há tempos que ele ouvia rumores da existência de um enclave élfico isolado no vale, que poderia estar fornecendo abrigo para o Salim Arel. O rei elfo vinha se valendo de tais vilarejos como esconderijo, sempre em movimento, sempre vários passos à frente de Caramir, que tinha destruído várias comunidades como aquela lá embaixo, sem piedade, atrás da presa — mas o alvo de hoje se provou diferente de todos os anteriores.

De alguma forma, os elfos se *aliaram* a humanos traidores. Eles exploravam e comercializavam gemas mágicas que vinham sendo usadas em atos terroristas contra a coroa. Pior ainda, eles indignamente *procriavam* entre si, contra tudo que era natural.

Todos aqueles humanos e elfos sofreriam a justiça de Krispinus, a quem Caramir servia como fiel agente e executor. Ele era o Flagelo do Oriente, e hoje os rebeldes sentiriam o estalo no lombo até confessarem o paradeiro do salim.

— Ali — apontou Caramir para o garrano que voava ao lado dele. — Um grupo de humanos está correndo para as minas. Nossos soldados não os viram.

— Eu serei os olhos deles, Senhor Duque — despediu-se o homem, que desceu com a égua trovejante até as tropas mais próximas lá no solo, a fim de guiá-las.

Caramir não ficou para ver o resultado. Ele confiava em seus garranos — cada um selecionado pessoalmente entre os melhores caçadores e guerreiros que tivessem fortes motivos para odiar elfos — e nos soldados que arregimentou ao tomar o Oriente. O comandante meio-elfo continuou conduzindo a Garra Vermelha no ar, voando acima do combate, agora para dar um rasante sobre o bosque e a aldeia élfica sendo invadida. Os guerreiros caramesianos estavam prendendo alguns elfos para serem interrogados e reviravam as moradias atrás de algum sinal do salim. Pelo baixo nível de resistência e o conluio com os humanos, Caramir já considerava que a busca não fosse dar em nada. Dificilmente o rei elfo teria se abrigado ali, naquela situação de cumplicidade... Ou então seria o despiste perfeito. Arel era ardiloso e escorregadio. Jamais se podia confiar em um elfo, até mesmo que fizesse o que era esperado.

O Duque da Caramésia foi retirado do devaneio quando um garrano ao lado explodiu.

Simplesmente *explodiu*. Caramir foi atingido por pedaços do homem, que ele nem chegou a reconhecer. Deveria ter sido Blasius ou Klinn. Não, não era hora de pensar nisso.

— Espalhem-se! — berrou Caramir para a Garra Vermelha. — Estamos sendo atacados!

Os garranos executaram com perfeição a manobra para fugir de flechas e feitiços lançados do solo, como eram intensivamente treinados a fazer. O céu foi tomado pelo clarão dos cascos das montarias em velocidade; a trovoada ecoou forte pelo vale e abafou outra explosão — mais um garrano foi consumido por uma explosão de chamas.

— Ali na mata, senhor! — gritou um garrano para Caramir.

Era Klinn, que estava vivo então. O comandante meio-elfo nem conseguiu demonstrar alívio, pois acabara de perder outro homem para o agressor misterioso.

— É um mago, possivelmente o ancião da aldeia ou um dos agentes do Salim — disse Caramir. — É uma grande presa. Capturem-no *vivo*!

Ele e os garranos ao redor começaram a descer para o ponto indicado por Klinn, bem afastados um do outro, para evitar que um feitiço abrangente colhesse toda a tropa. A investida contra a mata custou a vida de mais um integrante da Garra Vermelha, atingido pelo misterioso feitiço lançado do meio da folhagem. Os olhos metálicos de Caramir, cheios de raiva e determinação, localizaram a silhueta difusa de um arqueiro elfo escondido no bosque. O Duque da Caramésia irrompeu contra o inimigo, passou pela copa das árvores e surgiu diante do responsável pela morte de seus homens.

O sujeito era um *meio-elfo*. Como ele.

A armadura de Caramir conteve uma flecha atirada às pressas, porém com uma precisão impressionante. O projétil teria varado a loriga vermelha e o coração, se não fossem as propriedades mágicas das escamas de vero-aço. No tempo em que o duque levou para saltar da égua trovejante e avançar contra o arqueiro, ele já não estava mais ali. A folhagem mal registrava o avanço do adversário — mas Caramir caçava elfos há muito tempo, e não seria um meio-elfo que despistaria seu olhar treinado. As orelhas pontudas captaram trovões ao redor; os demais garranos estavam entrando e pousando na mata, para cercar a presa.

De repente, o arqueiro surgiu mais adiante, provavelmente com a rota de fuga bloqueada por algum integrante da Garra Vermelha. Caramir decidiu pelo próprio arco e foi mais rápido ao disparar do que o adversário, que hesitou entre escapar ou flechar. O projétil o pegou em cheio na perna, para detê-lo com vida — por mais que a vontade do duque fosse de matá-lo. Em seguida, a outra perna também ganhou uma flecha, disparada por Klinn, que surgiu entre a folhagem. O inimigo meio-elfo tombou, mas se manteve agarrado teimosamente ao arco e levou uma flecha perto dos lábios, em desespero visível.

Caramir fechou a distância entre os dois e deu um chute para desarmá-lo. Logo Klinn e mais três garranos apareceram ao lado.

— Prendam este filho da puta — ordenou o líder da Garra Vermelha. — Ele vai nos contar tudo que sabe.

— E depois, Senhor Duque? — perguntou Klinn. — Podemos esquartejá-lo?

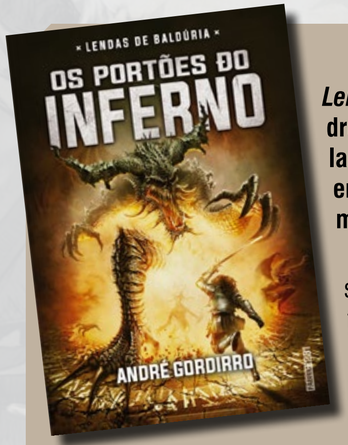
— Não.

A reação dos garranos foi de espanto e decepção, mas eles não ousariam contestar o Flagelo do Oriente. Caramir pegou o rosto do outro meio-elfo, já erguido e devidamente contido pelos garranos.

— Ele vai passar o resto dos dias em Bron-tor — respondeu Caramir com um sorriso perverso.

A menção da temida masmorra da Morada dos Reis fez os garranos repetirem a expressão do líder. Eles empurraram e agrediram o prisioneiro enquanto recuperavam as montarias para tirá-lo dali e retomar o combate.

Sem ter a mínima noção do que "Bron-tor" significava, sofrendo com as agressões e as flechadas nas pernas, Carantir só conseguiu lançar um olhar para trás, na direção do bosque fechado, e torcer que Dale tivesse escapado de toda aquela crueldade e loucura.



Este conto serve como prólogo ao segundo volume da série *Lendas de Baldúria*, do escritor, tradutor e crítico de cinema André Gordirro. O primeiro livro chama-se *Os Portões do Inferno*, lançado pelo selo Fábrica 231 da Editora Rocco, que foi baseado em uma campanha de RPG em que Gordirro atuou tanto como mestre quanto como jogador.

No primeiro volume, um sexteto de anti-heróis recebe a missão suicida de resgatar um rei anão destronado, em uma perigosa aventura embaixo da terra. Paralelamente, os *Portões do Inferno* — a fortaleza que sela a passagem para uma dimensão sobrenatural e impede que os demônios invadam os reinos — sofre ataque de uma força invasora composta por elfos das profundezas, com a motivação de espalhar as trevas sobre a superfície, para que eles voltem a habitá-la. Em algum momento, aquele idiossincrático e improvavelmente carismático grupo de protagonistas terá que decidir se salva o mundo da ameaça demoníaca ou se coloca tudo a perder por causa da própria ganância e da desconfiança mútua.

Guerra dos Tronos RPG

A temporada terminou, mas suas aventuras em Westeros estão recém começando!

Pacote Completo: quatro livros mais *Kit do Narrador* por R$ 139,90 com frete grátis!

MESTRE DA MASMORRA

Watson mulher, pode? Mas é claro que pode!

LIBERTE-SE!

O cânone não precisa ser seu inimigo

Cânone! Uma palavra que apavora mestres e jogadores. Campanhas em universos como Star Wars, Forgotten Realms, Tormenta e a Terra-Média parecem fazer iniciantes e veteranos ligarem seus radares — qualquer coisa "fora de lugar" é capaz de iniciar discussões acaloradas! Isso porque além de *parecer* corretos, estes cenários também precisam *estar* corretos. Mas será que existe mesmo essa necessidade ou isso é coisa de fanáticos?

Na coluna de hoje, cujo tema os Conselheiros da Dragão Brasil ajudaram a escolher, vamos falar sobre como deixar o cânone de lado — ou usá-lo como aliado na hora de contar suas próprias histórias.

Está nas escrituras

Cânone é todo o material reconhecido como parte oficial de uma história ou do universo ao qual ela pertence. Também chamado de mitologia, linha do tempo e continuidade, ele serve de base para todas as histórias que se passam em um mesmo universo.

Tome *Star Wars*, por exemplo. Sabemos que o Chanceler Palpatine se torna Imperador em meio a intrigas e reviravoltas políticas. E que Darth Vader não é apenas seu braço direito, como também seu aprendiz nas artes dos Sith. Em todas as histórias que se passem neste universo, esses fatos serão verdade (ou não, como veremos adiante).

O cânone é importante porque estabelece não apenas quais acontecimentos fazem parte daquele universo, mas também quando ocorreram. Isso permite que outros autores — incluindo mestres de RPG — encaixem novas histórias em pontos específicos da linha de tempo do cenário.

Usando o exemplo de *Star Wars* mais uma vez: Palpatine usa suas maquinações para ser eleito Chanceler da República Galáctica, então Chanceler Supremo e, com o extermínio dos Jedi, declara-se Imperador. Ao mesmo tempo, Anakin Skywalker vira seu aprendiz, tornando-se Darth Vader e participando do extermínio de sua antiga Ordem. Juntos, passam a governar o recém-formado Império Galáctico. Mas há um sem-número de histórias — de fanfics a publicações oficiais — que se passam em momentos variados desses acontecimentos, inclusive com estes dois personagens.

A sequência de eventos assegurada pelo cânone também ajuda a audiência a compreender melhor o cenário e seus personagens. No caso de Vader, por exemplo, sabemos que Anakin não se tornou maligno de um momento para outro; na verdade, ser um vilão nunca foi seu objetivo — ele queria era aprender um poder da Força que lhe permitisse salvar sua amada Padmé, que morria de novo e de novo em todas as suas premonições.

Esse também é o motivo de os fãs serem tão intolerantes: mais do que esperar que as coisas sejam retratadas como no cânone, eles não querem que este seja alterado, por medo de que o que torna aqueles personagens o que são — o motivo de serem tão adorados — seja deturpado. Por isso os fãs chiaram quando **George Lucas** introduziu coisas como os *midi-chlorians* no *Episódio I*.

Mas, espere aí, George Lucas era o dono e criador do cenário! Como pode ter errado? No caso específico dos midi-chlorians, ele falhou por ter primeiro retratado a Força como um elemento místico e então tê-la transformado em algo científico — o que nunca sequer foi cogitado ao longo dos três filmes anteriores. É fácil entender por que os fãs ficaram revoltados. Mexer no cânone, então, tem tudo a ver com lidar com expectativas.

Quebrando tabus

O que você deve estar se perguntando agora é: se o criador de *Star Wars* foi massacrado por ter mexido no (que parecia o) cânone de sua própria história, o que resta para mim, um reles mortal? Como vou contar minhas histórias, escrever minhas campanhas? Logo eu, que uso universos publicados como pano de fundo para minhas aventuras? Nada tema, jovem padawan — para tudo há solução.

Tome a ótima série *Sherlock*, por exemplo. Uma das primeiras mudanças com relação ao cânone das histórias de **Sir Arthur Conan Doyle** é que ela traz Holmes e Watson para o presente — quando eles são na verdade dois personagens vitorianos. Você pode até torcer o nariz, é claro, mas talvez a época em que se passam as histórias não seja tão importante quanto a personalidade dos protagonistas — e essa está toda lá: Holmes é obcecado, Watson é mais humano, os dois têm suas brigas e desavenças, mas formam uma dupla imbatível de investigadores.

Note que o mesmo vale para *Elementary*, outra boa série baseada nas aventuras de Sherlock Holmes — e, aqui, Watson sequer é homem e caucasiano, mas uma mulher oriental, e as aventuras são em Nova York em vez da boa e velha Londres. Ainda assim, *Elementary* tem notas mais altas e uma recepção por parte da crítica melhor que a própria *Sherlock*! Mas o importante de *Elementary* é que a *essência* dos dois personagens e suas aventuras está lá.

Lembre-se que mexer no cânone tem tudo a ver com expectativas. Quando alguém pensa em Sherlock Holmes, o que vêm à mente? Casos aparentemente sem solução e uma boa dose de discussões entre Holmes e Watson por eles serem exatamente quem são. Tanto *Sherlock* quanto *Elementary* — e até mesmo os filmes com **Robert Downey Jr.** — entregam exatamente isso. Apesar de todos serem diferentes do cânone, sua essência está lá. Talvez isso não agrade a todos os fãs de Sherlock Holmes, mas com certeza satisfaz a grande maioria.

Identificando a essência

Acredite: não são poucas as mensagens que recebo, ou os comentários que vejo na internet, sobre como deveríamos fazer *Tormenta* diferente. Já houve quem sugerisse que deveríamos acabar com o Império de Tauron porque não gostava de minotauros e achava que eles não deveriam ter um papel tão proeminente no cenário, que o Paladino/Khalmyr/Mestre Arsenal (as versões variam) deveria cacetear Thwor Ironfist e acabar com a Aliança Negra, que vinte deuses são demais e deveríamos ficar com apenas um, e houve até quem sugerisse que deveríamos nos livrar da própria Tormenta! *Oh, well.* Questão de opinião, é claro.

Um Panteão rico e atuante faz parte da essência do cenário. A ameaça contínua da Aliança Negra e a expectativa pelos próximos movimentos de Thwor Ironfist também. A Tormenta batiza o cenário. Então será que você deveria mexer neles? Ora, é claro que sim!

Mas você não deve mexer nesses elementos de maneira leviana. É bom pensar primeiro no que representam, no que

forma sua essência, para então abordá-los. Tome o Panteão, por exemplo. Vinte deuses maiores disputando influência e poder em Arton. Mas para fazer o quê, exatamente — qual seu objetivo? Angariar ainda mais influência e poder, talvez até o posto de líder do Panteão. E como eles fazem isso? Marchando sobre Arton, convertendo seguidores dos inimigos, dizimando fieis que não se dobrarem? Não.

Nenhum age de maneira exagerada, para não despertar a atenção — e contragolpes — de seus dezenove companheiros. Seria fácil para uma deusa como Marah exigir que seus seguidores saíssem por Arton impondo a paz e usando seus poderes para acabar com todos os tipos de conflitos. Mas quanto tempo isso duraria até que os seguidores de Keenn começassem a atacar os templos de Marah em massa, promovendo ainda mais conflito — o exato oposto dos dogmas da deusa da paz?

Se você pretende usar os vinte deuses, sua melhor aposta é retratar as ações de seus fiéis ao longo de várias aventuras rumo ao objetivo maior de sua divindade. Há clérigos de Marah promovendo a paz? Sim, e em número cada vez maior. Mas estão espalhados em células isoladas, tomando Arton pelas beiradas. Quem sabe algum dia a paz não reinará sobre o planeta — e então sobre todos os mundos dos deuses? Seria apenas lógico imaginar um levante dos seguidores de Keenn e uma declaração de guerra contra o resto de Arton, não? Mas isso conseguiria apenas reunir os fiéis de todos os outros deuses — e não só — contra eles, como já aconteceu.

Então a chave para usar o Panteão são ações sutis por parte de seus clérigos, maquinações de longo prazo das divindades (talvez até ao longo de diversas campanhas, com o plano de um dos vinte deuses como a ligação entre as diferentes eras e personagens). Esta é a essência das divindades artonianas e o que os fãs do cenário esperam.

Mantendo a essência

O ponto, então, é captar a essência de certo elemento do cânone e alterar seu entorno. Pode ser algo sutil, como um mundo mais pacífico onde os clérigos de Marah pouco a pouco vêm encerrando conflitos, ou algo completamente chutado — como Arton sobrepujado pela Tormenta e os protagonistas tendo de viver em um mundo pós-apocalíptico que pouco a pouco está sendo absorvido e deturpado pelos lefeu.

Ou um universo artoniano futurista e tecnológico, onde os reinos são planetas — como *Yuden Prime* e *Valkaria Max* — e as aventuras são de fantasia espacial em vez de medieval. Nada tema; se você mantiver a essência de cada elemento — ou pelo menos dos elementos mais importante — tudo será perdoado. Assim, mantenha elfos e goblinoides como inimigos, seja na Arton pós-apocalíptica da Tormenta, seja nas batalhas de espaçonaves da Arton futurista.

Uma das coisas que mais limita mestres de RPG é o conhecimento que os jogadores têm do cânone — e, é claro, suas expectativas. Há pelo menos quatro formas de lidar com esse problema.

A primeira é o método usado pela maioria das empresas. Veja a *BioWare* e seus vários games de *Star Wars*. A desenvolvedora resolveu situar seus games milhares de anos *antes* dos eventos contados nos filmes e na imensa maioria de histórias do universo expandido. Isso permitiu que eles praticamente criassem seu próprio universo de *Star Wars*, jogando com os elementos do cenário como achassem necessário. Mas, atenção: note que a BioWare se manteve fiel à essência de *Star Wars* em todos os seus games. Existem o Lado Sombrio e o da Luz, Sith e Jedi, tecnologia e viagens pelo hiperespaço, estações de batalha descomunais, droides, e todos os elementos típicos com a essência devidamente mantida. Ao longo de qualquer um desses games, você *sente* que está no mesmo universo de Luke, Leia, Han, Anakin e Kenobi. Mas vive sua própria história, sem nunca correr o risco de "estragar" os filmes e outras histórias da franquia.

A segunda forma é a que a *Standing Stone Games* fez com seu *The Lord of the Rings Online*. Devido à própria natureza de seu contrato, a empresa não podia jogar a história para o passado ou para o futuro — afinal, estava criando um game situado na Terra-Média, baseado em nada menos que *O Senhor dos Anéis*! Qual a solução? Seu personagem se aventura em paralelo à Companhia do Anel. Ele até participa de momentos-chave dos livros, mas jamais interfere de maneira a alterar o cânone.

O jogo começa com o personagem envolvido em missões para seu próprio povo e, à medida que a história avança, vai encontrando Gandalf, Aragorn e os outros, aprendendo cada vez mais sobre a descoberta do Um Anel e a missão para destruí-lo em Mordor. Mas você vive sua própria história, enfrentando tenentes de Sauron e outras ameaças à Terra-Média. Você nunca será Frodo, Sam ou Aragorn, mas pode vivenciar o universo de **J.R.R. Tolkien** de maneira que os membros da Companhia do Anel jamais poderiam ter feito — e torna-se um herói completo e celebrado, tanto pela ajuda prestada à Companhia quanto pelos próprios e inúmeros feitos para salvar a Terra-Média.

A abordagem que considero mais chata envolve os jogadores interpretarem os protagonistas de cada história. E a campanha seguir à risca e repetir cada uma de suas cenas. Numa "campanha" das *Crônicas de Dragonlance*, por exemplo, os heróis são Tanis, Sturm, Tas e os outros Heróis da Lança, e todos os eventos se desenrolam exatamente como nos livros. Note que essa abordagem é mais parecida com o teatro ou cinema, onde os atores meramente seguem um roteiro, sem controle nenhum sobre os rumos da história. Há quem goste, mas não é para mim. O que nos leva ao meu método preferido: chutar o balde.

MESTRE DA MASMORRA

Chutando o balde

Sou da filosofia de que cada mestre de RPG é dono do cenário em que mestra. Mais do que isso, ele é o árbitro final e a divindade máxima do universo escolhido. Seja *Tormenta*, *Star Wars* ou a Terra-Média, o mestre é quem diz o que pode ou não acontecer. E os personagens dos jogadores são os verdadeiros protagonistas da história. Isso dá liberdade extrema para você. Se você almeja sucesso total, mantenha-se fiel a essência do cenário e de seus personagens, mas não se deixe limitar pelo que está descrito nos livros.

Em uma de minhas campanhas de *Star Wars*, por exemplo, decidi que seria melhor me livrar de Palpatine *antes* de ele se tornar Imperador. No início da campanha, os heróis, ainda crianças, sobreviviam a um acidente com uma espaçonave, passavam por várias provações e, tendo sobrevivido, foram considerados abençoados pela Força. Então cada um se tornou padawan direto de um dos mestres do Conselho Jedi — isso mesmo: um era padawan de Mace Windu, outro de Conde Dookan (que ainda não havia se tornado Sith), outro de Mestre Yoda e por aí afora. Mas sendo todos fãs de Star Wars, e os eventos de certa maneira levando para isso, eles começaram a desconfiar do então Senador Palpatine.

Quando ele se tornou Chanceler, os heróis estavam tão em cima do pobre Palpatine que a única saída seria matá-los para que os planos de dominação galáctica pudessem acontecer — ou trazê-los para o Lado Sombrio. Mas decidi por outro caminho: Palpatine foi assassinado! No que deveria ser um dia normal de trabalho, ele foi alvejado e morto em seu escritório no Senado. Um dos jogadores, apaixonado por *Star Wars*, quis me matar — "Não foi assim que aconteceu!", ele esbravejou. Os outros, felizmente, suspiraram aliviados — "Ufa, *agora* podemos começar a jogar sem nos preocupar com o que aconteceu nos filmes".

No decorrer da campanha, as desavenças entre Dookan e o Conselho Jedi foram se tornando cada vez maiores, até ele abandonar a Ordem, como no cânone. Seu aprendiz, um dos heróis, optou por ficar com os Jedi — mas foi convidado várias vezes para se tornar um aprendiz Sith depois de Dookan cair para o Lado Sombrio. Guardei Palpatine na manga, pois sua morte poderia ter sido apenas forjada, mas usei Darth Maul várias vezes — não só ele era o único Sith restante, como também os jogadores estavam doidos para enfrentá-lo.

Exibindo os louros

A chave para enfrentar o cânone é criar uma história aproveitando o que ele tem de melhor — e deixando o resto de lado. No final, sua campanha será um sucesso não só porque você deixou o cânone de lado, mas principalmente porque se manteve fiel à essência de um universo e seus personagens. Diferente de seus últimos filmes, Batman não precisa ser um assassino, Superman não precisa ser um abobado. Eles precisam ser um detetive implacável e um herói que não mede esforços para fazer o bem.

Se algum de seus amigos não gostar das mudanças que você fez, tudo bem. Sempre haverá outras campanhas onde fazer as coisas diferente. Mas, *agora*, aproveite a jornada.

GUSTAVO BRAUNER

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Longa vida ao rei STEPHEN KING

Não que eu seja um homem supersticioso (a menos que se trate de futebol), mas preciso dizer isso: escrever como convidado na coluna do meu amigo Rogerio Saladino justamente no mês em que Stephen King completa setenta anos só pode ser um bom sinal.

A trajetória inicial de King é o exemplo clássico do escritor. Começou vendendo contos para revistas masculinas (em uma entrevista, ele conta que quando queria mandar cópias da publicação para que a mãe visse, xerocava as páginas para cobrir as propagandas, digamos assim, adultas), que escrevia nos intervalos de seu trabalho em uma lavanderia industrial. Casado e com uma filha, apertos financeiros eram comuns. Até *Carrie* acontecer.

King havia investido em seu primeiro romance, mas não estava satisfeito com o resultado e, literalmente, jogou o manuscrito no lixo. Sua esposa, Tabitha, encontrou o calhamaço de folhas, o leu e persuadiu seu marido a continuar. Em 1973, a editora *Doubleday & Co.* aprovou a publicação do livro. Era o primeiro de uma longa, muito longa, lista de best sellers na carreira de um dos mais prolíficos autores da literatura norte-americana.

A única coisa capaz de pará-lo por um certo período foi um acidente. Em junho de 1999, enquanto fazia sua caminhada diária, Stephen King foi atingido por uma van desgovernada. Seu corpo voou por cima do veículo e aterrissou longe. Quem o viu ali caído, ferido, ficou surpreso que ainda estivesse vivo. A recuperação foi lenta, dolorosa e, não surpreendentemente, gerou mais um livro: *Sobre a Escrita*, uma obra metade autobiográfica, metade análise da arte da escrita, indicadíssimo para fãs e não fãs.

Aqui, se eu quisesse ser dramático, encaixaria um parágrafo dizendo como os livros de King foram meu primeiro contato com o terror, mas não seria verdade. Esse posto pertence a **Edgar Alan Poe** (que, tenho certeza, ainda vai ser assunto nessas páginas), mas a questão é que, por mais assustadoras que fossem, as histórias do autor de *O Corvo*, por conta da temática, época e linguagem, traziam consigo um certo distanciamento, uma sensação de segurança. Isso tem muito a ver com uma tática que eu tenho para me defender do terror. É bem simples na real.

Se uma história se passa na Inglaterra da era vitoriana, por mais assustadora que seja, me sinto a salvo, porque não estou na era vitoriana. Se o conto é sobre um pesquisador que encontra um livro ancestral numa cabana, ok, porque eu não sou pesquisador e não vou fazer a besteira de me enfiar numa cabana isolada. Deu para entender, certo? Toda essa volta é para dizer que Stephen King me pegou justamente — mas não só por isso — por jogar essa minha tática toda pela janela. As armas de King para tirar seu sono estão à mostra, na sua cara, no seu dia-a-dia.

Em *Carrie*, uma garota perseguida na escola manifesta poderes especiais e resolve se vingar de seus desafetos. Claro, não é qualquer um que pode sair por aí tacando coisas nos outros com a mente (embora eu não me atreva a dizer que isso não existe), mas quem não sofreu humilhação na época da escola ou conhece alguém que foi humilhado e — esperamos que a apenas hipoteticamente — faria o mesmo que a garota do título se fosse capaz? Em *A Coisa*, um grupo de garotos é aterrorizado por bullies e por uma criatura que encarna seus mais terríveis medos. Em *O Cemitério*, a inconformidade com a perda de um ente querido leva um pai a cometer atos indizíveis.

Qualquer um é capaz de se relacionar com estes temas. E esse é um dos maiores super poderes de King. Ao universalizar o medo, ele consegue atingir qualquer em qualquer lugar, o que explica de maneira quase científica seu sucesso avassalador.

Outra: King é capaz de fazer terror e suspense com qualquer coisa. Sério. Em *A Máquina de Passar Roupa*, um conto da coletânea *Sombras da Noite*, uma — surpresa! — máquina de passar roupa industrial adquire gosto por sangue e cria vida. Em *Cujo*, um cão São Bernardo mordido por um morcego com raiva encurrala mãe e filho. Em *Jogo Perigoso*, um marido algema à esposa a uma cama em uma cabana isolada — numa tentativa de ambos de apimentar a relação — e morre de ataque cardíaco. Nenhuma ideia parece ser absurda demais.

Por último, King foi quem me ensinou a fazer diálogos. Seus personagens falam palavrão, citam marcas conhecidas, vacilam, xingam. Enfim, não só são humanos (ainda que às vezes sejam monstros), mas SOAM como humanos. E poucas coisas são mais imprescindíveis para um bom autor.

Questionado ou não (houve um tempo em que o autor foi considerado popularesco demais; sua resposta foi: "Sou o equivalente literário do Big Mac com fritas"), Stephen King é o autor de terror mais influente de todos os tempos. E, pessoalmente, espero que continue sendo assim por pelo menos mais 70 anos.

Hein? Não falei dos filmes? Esses ficam para o dono da coluna...

J.M. TREVISAN

As valiosas lições de Game of Thrones™

É preciso ser um tanto imprudente para querer adentrar o universo de intrigas políticas, mortes sanguinárias e fantasia de Game of Thrones, mas se você está aqui, supomos que seja este o seu caso. A saída mais simples é buscar Guerra dos Tronos RPG, jogo oficial publicado pela Jambô Editora, com regras prontas para reproduzir a criação de George R. R. Martin. Mas e se você pudesse aplicar os ensinamentos dramáticos da série (e por que não) dos livros, na campanha que você já tem (ou pretende criar), independente de sistema?

Segure-se no seu dragão, pegue um odre de sua bebida favorita e fique atenta aos movimentos de seus inimigos mais ferrenhos. É hora de aprender a turbinar sua aventura com a maior série de televisão de todos os tempos (sim, há spoilers da série, e alguns — por cima — dos livros. Então, fique atenta)!

Sem pressa

Mais do que alcançar um objetivo, as Crônicas de Gelo e Fogo descrevem as jornadas no longo caminho até chegar lá. Assim, não apenas a trajetória de seus jogadores importa, mas a maneira como eles escolhem caminhar (figurativa e literalmente). Em vez de se preocupar em colocar uma caverna ou uma cidade em um ponto do mapa e fazer com que seu grupo chegue lá o mais rápido possível, a mestra pode se atentar em criar um mapa complexo para cada pedaço da aventura. É importante que os jogadores tenham tempo para explorar possibilidades. Pense que Daenerys demorou seis temporadas para conseguir chegar em Westeros e considere quanta coisa aconteceu neste período.

Dê aos seus jogadores a possibilidade de fazer muitas missões secundárias. Cada NPC pode trazer uma demanda nova. Sua campanha poderia, então, ser comparada aum belo roteiro arbóreo, cheio de ramificações conforme o que vai acontecendo no dia-a-dia dos aventureiros — *post its* podem ajudar bastante a conceber várias linhas narrativas que se conversam.

Uma boa dose de Mindinho

Com o seu mapa complexo em mãos, a mestra pode ter uma visão geral do todo, e prever quais os próximos passos mais lógicos do grupo. Assim, você sempre pode criar aquela chegada incrível dos piores tipos de soldados do mundo, ou trazer à tona aquela sacerdotisa que faz uma oferta tentadora. Os personagens que você cria sempre devem ser mais do que eles aparentam, já que um pouco de malícia é o que faz o mundo de *Game of Thrones* girar. O alinhamento moral dos personagens importa no mundo do RPG (e em GoT), então, coloque a visão de mundo do seu grupo sempre em choque com a realidade cruel.

Sim, a manipulação do Mindinho deve habitar o coração da mestra sempre. O vilão que amamos odiar é um dos personagens centrais da trama da série porque muitos dos outros núcleos se movimentam em decorrência das ações dele. Assim também deve ser a mestra: conduzindo, deve agir como essa força motriz que coloca o grupo em movimento, mas também em apuros.

Mistério? Onde?

Lição básica em Westeros e além: segredos e conspirações são para valer e todo mistério tende a permanecer secreto por muito, muito, muito tempo. É normal que algo insinuado na primeira temporada se resolva (ou se revele) só na sexta, por exemplo. O mesmo pode acontecer na sua campanha.

Vale a pena deixar de resolver imediatamente o passado daquele personagem com amnésia, ou destrinchar e espalhar pistas de porquê aquele inimigo conseguiu acesso a uma informação relevante do grupo. Assim como a casa Hightower e a Cidadela (dos livros), o porquêHodor se chamava Hodor, etc, pode haver uma parcela da sua história a ser revelada apenas nos últimos minutos da campanha, desde que a resolução esteja a altura da expectativa criada.

O melhor de tudo é que o clima de conspiração pode gerar teorias malucas por parte do jogadores, exatamente como os debates infindáveis sobre a série *online*!

De repente você até aproveita alguma delas!

Viradas e consequências

Diversos episódios são memoráveis por conta de suas viradas de trama, acontecimentos grandiosos que não se limitam apenas ao episódio de final de temporada. Com isso em mente, uma mestra que deseja oferecer a malvadeza refinada do mundo de gelo e de fogo na sua campanha deve estar preparada para criar guinadas na história o tempo todo.

O melhor caminho é fazer com que elas aconteçam em virtude de decisões tomadas pelos personagens. Sim, Ned Stark morreu porque os Lannister não prestam, mas também por conta de uma série de escolhas que acabaram se mostrando infelizes. O mais significativo é que essas mudanças sejam permanentes e complicadas de se lidarem no dia a dia do grupo. Não há salvação, ou há muito pouco dela.

Questão de cultura

Roleplay e diálogos são cruciais para este tipo de mesa de RPG, e a mestra não fica de fora dessa equação. Para ajudar a criar imersão, mestrar deve ser a arte de usar muitas faces (mas sem necessidade de assassinar as pessoas de quem quer utilizar o rosto), e, como nos mostra *Game of Thrones*, ressaltar a diferença entre os povos pode ser o diferencial para mostrar um universo crível.

Os povos de Westeros são diferentes entre si, e ainda mais discrepantes dos povos de Essos. Você pode comentar sobre os costumes, detalhar as roupas que os NPCs usam, falar sobre o tipo de estradas que cada cidade tem, criar sotaques para cada região, as comidas, arquitetura...

Assim como numa descrição de livro, as possibilidades de mostrar a cultura de um local dependem única e exclusivamente da vontade e empenho da mestra. Quanto maior o detalhamento cultural, maior a verossimilhança e imersão. Se os personagens dos jogadores vierem de uma cultura diferente do lugar onde estão, aproveite os mal-entendidos para proporcionar mais oportunidade de interpretação. Também vale usar esse artifício para complicar ainda mais a vida do grupo.

O inferno das boas intenções

Enquanto moral é um conjunto de regras e costumes societários que norteiam o indivíduo sobre o que está certo e o que está errado, a ética pode ser considerada uma reflexão sobre a moral. *Game of Thrones* é um exercício de ética, no tocante de que muitos de seus personagens questionam o que é ser bom ou mau. Claro, muitos deles abandonam a ideia de que seguir de acordo com a moral vigente seja o mais ético para consigo, como Jaime e Cersei que optam por um relacionamento incestuoso. E outros, como Ned Stark, fazem do eixo moral seu guia.

Contudo, ser moralmente bom não garante um final feliz. Inclusive, esse raramente é o caso da série. Nada melhor para criar um clima ameaçador do que não recompensar seus jogadores de forma cartesiana. Foi bonzinho, ganha coisas legais. Foi malzinho, ganha coisas ruins. A sua campanha deve ter suas próprias regras, e deve também ser um exercício de ética: será que essa moral compensa? A moral de seu grupo pode servir como ponto de partida para intrigas, e muitas vezes boas intenções podem causar problemas ainda mais sérios.

"Um sábio disse..."

"O inverno está chegando"

"Um Lannister sempre paga suas dívidas"

"No jogo dos tronos, ou você ganha, ou você morre"

Game of Thrones é recheado de frases icônicas, ditados e citações históricas inteligentes (Tyrion que o diga). Faça o mesmo na sua mesa. Incentive os jogadores a usarem frases que sejam marcas registradas de seus personagens. Permita que façam citações creditadas a personagens que você sequer havia imaginado.

Talves a barda do grupo goste de interpretar as canções populares de Varish Kanur, um poeta famoso em Pohl, uma ilha de monges pouco conhecida. Ou quem sabe o guerreiro tenha como principal influência militar o livro de Ghid Mavalar, uma estrategista anã desaparecida na Batalha de Pahlorm trezentos anos antes. Nenhum destes NPCs estava previsto na campanha, mas podem dar cor ao cenário, além de deixar claro aos jogadores que eles não estão apenas se aventurando: estão ajudando a criar (ou expandir, no caso de um cenário pronto como Tormenta) um mundo.

Magia rara

Esqueça o hábito de colocar itens mágicos por todos os lugares, e de ver a magia por todos os cantos. Faça com que a magia seja realmente misteriosa — ao menos no começo da jornada. Itens mágicos são praticamente inexistentes, personagens magos podem sofrer preconceito porque a magia não é vista faz muito tempo, ou então podem ser tratados com escárnio e incredulidade. Pergaminhos com novas magias serão bem raros, e suas missões serão extremamente complicadas, por exemplo.

Aliado ao clima de conspiração, pode haver uma casta da sociedade (ou uma raça) que preferia que a feitiçaria realmente se extinguisse. Assim, seu grupo pode acabar na mira, e caçado.

O universo de *Game of Thrones* tem diversas instituições que funcionariam com bem mais poder se não houvesse magia na equação, como o Banco de Braavos, ou a Cidadela. Se seu RPG favorito não tiver nenhuma dessas, você sempre pode criar um bando de mercenários que servem a uma cidade, uma família poderosa, etc.

Itens lendários de verdade

Por conta da escassez de itens mágicos, aqueles que você incluir na sua trama devem ser verdadeiramente lendários.

Na tradição do mundo de gelo e fogo, o aço valiriano é uma liga metálica especial criada com feitiços que ninguém sabe exatamente como reproduzir no mundo atual — dizem que o aço era criado com fogo de dragões. As poucas lâminas valirianas que existem em Westeros são preciosas e estão nas mãos de casas nobres, como Gelo, a grande e ancestral espada da Casa Stark. Após a execução de Eddard Stark em Porto Real, ela foi derretida e reforjada em duas espadas longas: Lamento da Viúva e Cumpridora de Promessas. Outro exemplo é Garralonga, da Casa Mormont, atualmente em posse de Jon Snow, que ganhou a arma de Lorde Jeor Mormont, por ter lhe salvado a vida.

A sua campanha pode contar com itens mágicos que ajudaram a forjar o universo ficcional do seu sistema favorito. Podem ser reutilizações de artefatos antigos, como as gemas de Feanor que habitam as histórias de Tolkien. Podem ser espadas reforjadas por célebres ferreiros.

De qualquer maneira, todos esses itens seriam dificílimos de conseguir, e de manter consigo, afinal, quem não quer uma lâmina ancestral?

Vilões nem sempre querem o mundo

Por vezes, quando pensamos em tramas grandiosas, concebemos vilões com missões importantes e megalomaníacas — destruir a galáxia, tomar o mundo. Porém, é bem mais complicado de se manter a integridade da narrativa se o seu oponente principal já começa com grandes poderes e muitas ambições. *Game of Thrones* nos ensina que seu grande vilão pode estar presente desde o começo, mas de maneira mais tímida, enquanto outros personagens vilanescos podem ser mais aterrorizantes por estarem mais próximos ao seu bando de aventureiros.

O Rei da Noite não começa mostrando todos seus poderes (e provavelmente sequer vimos todos o seu arsenal), mas pôde crescer aos poucos. Ao mesmo tempo em que os personagens principais conseguiam os recursos necessários para conhecer o antagonista principal, batalhavam contra personagem que representavam as partes mais mesquinhas da índole humana.

Não comece sua história com os genocidas excepcionais, inclua uma diversidade de obstáculos: um rei que não quer governar, e por isso causa um bando de problemas; uma revolucionária que não mede esforços para conseguir o que quer. Reserve uma vaga para um vilão tão terrível quanto o Rei Joffrey, quiçá o personagem mais odiado de toda a série (depois de Theon Greyjoy – sim, isso foi pessoal).

A complexidade é humana

Mesmo que você decida ter demônios, monstros, cientistas malucos ou magos superpoderosos, aprendemos nesta sete temporadas que a complexidade está na variedade possível de reações humanas. Uma narrativa não pode depender apenas de forças não humanas para causar conflito e tensão, afinal o foco aqui não é um conto linear. As relações entre personagens devem ser como uma teia: com potencial para se desdobrar em infinitos tipos de interação.

Para isso, proponha enfrentamentos que podem parecer simples, mas que mostram como as coisas podem se complicar rapidamente.

Por exemplo: um monarca que quer casar seu filho com uma das aventureiras, como recompensa por um trabalho bem feito. Enquanto a proposta é feita, a ex-noiva do príncipe está na corte. O principal comandante de um exército morreu, e começa uma eleição para determinar o futuro da instituição militar. Os aventureiros descobrem, contudo, que alguém está comprando votos e não sabem quem está por trás (mas certamente é alguém bem poderoso).

A força da religião

Muitos cenários de RPG criaram seus próprios sistemas de crença ou de religião, enquanto outros contemplam um agrupamento de lendas ou de folclore. Algumas vezes, essas fés são muito importantes, e, outras, servem apenas como pano de fundo.

Como pudemos ver em *Game of Thrones*, a crença dos personagens pode mover montanhas, fazer os mortos andarem de novo, ou agitar pequenos dragões dentro de seus ovos. Mais do que isso, a religião pode torcer o mundo politicamente, seja por seus milagres, seja porque algumas instituições podem inspirar tanta lealdade que seus membros alteram o mundo.

Veja o caso da Fé Militante nos livros das *Crônicas de Gelo e Fogo*: mais de uma vez no universo literário, foram eles quem mudaram o rumo da monarquia. Seus personagens podem atender um chamado, presenciar um ritual que ninguém sabia que existia mais, ou até ficar à mercê de uma guerra religiosa. O importante é atentar que mesmo que o grupo não se importe com os rumos religiosos do reino ou do mundo, seus planos podem ser alterados por instituições divinas e suas maquinações.

Exílio e redenção

Game of Thrones nos mostrou que personagens exilados, ou que não podem andar livremente por todos os territórios, podem ter um porvir heroico pela frente. Seja Jon Snow que decidiu ir para a Patrulha da Noite, por livre e espontânea pressão psicológica de Ned Stark; Daenerys Targaryen, fugitiva com seu irmão de Porto Real depois de seu pai e mãe serem mortos; e até Tyrion Lannister, que escapou para Essos para não ser condenado por assassinato. Todos eles tiveram momentos em que sua sina parecia lacrada, sem saída.

O exílio pode ser a solução ideal para começar uma campanha, uma forma de juntar personagens de passados diferentes que vão trilhar uma jornada de redenção. Claro, esse local de banimento pode apresentar mais riscos e ameaças do que o mundo conhecido. Ademais, o evento pode apresentar bandos, classes, e tipos de pessoas que os heróis não conheceriam de outra forma.

A corrupção de (quase) todos

A motivação dos personagens de *Game of Thrones* nem sempre é clara, mas, quando se revela, pode ser usada contra ele. A mesma coisa pode acontecer com os personagens na sua mesa: quando começam a revelar suas verdadeiras intenções, podem ser manipulados, e, quem sabe, corrompidos.

Se uma guerreira tiver por objetivo encontrar a sua família perdida, algum de seus NPCs pode aparecer como uma mãe, pai ou irmão perdido. Isso não significa que seja realmente quem ele diz.

Os modos de corrupção podem ser sutis, causando um estado que pode beirar a paranoia, em que seus aventureiros devem aprender a confiar apenas em si. Até seu companheiro de jogo pode, no fundo, não ser tão companheiro assim.

O importante aqui é diminuir quantidade de metagame: mesmo que os jogadores percebam para onde a história vai, seus heróis é quem devem compreender isso.

Força e foco

Como falamos de um mundo de brigas políticas e tom paranoico, os personagens repetidamente devem testar seus atributos de defesa ou capacidades como correspondentes a força de vontade, concentração, autocontrole, fortitude, etc. Não é fácil focar no que se está fazendo quando aparece um demônio de sombras, ou quando alguém solta os cachorros na madrasta. É preciso muita dedicação e anseio para não escapar do caminho que

Daenerys e sua banda de folk pop medieval

Rei Joffrey, o primeiro de seu nome, Rei dos Ândalos e mimadinho mau caráter

o personagem propôs para si. A mestra pode explorar esse recurso de forma bem literal nas suas mesas de RPG, já que testes do tipo estão previstos na maioria dos sistemas.

Em meio ao combate ou a uma situação de vivência sobrenatural, mesmo que fora da briga, é sempre importante checar para ver se as emoções tomaram conta dos aventureiros. Que o diga Jon Snow viu os dragões pela primeira vez.

Falhas podem ser geniais

Ninguém gosta de falhar, mas, por vezes, são os lapsos que fazem a história se tornar épica. Vale recordar que muita coisa não teria acontecido na série (e nos livros) se Ned Stark não tivesse morrido, ou se Catelyn não tivesse soltado Jaime Lannister da sua prisão. Esses são, claro, grandes acontecimentos, mas você pode adaptar essa visão para qualquer falha crítica que ocorra na sua mesa.

O mais cativante é que você pode brincar de agente do caos com a menor das interações, mesmo fora das pelejas. Uma falha crítica em catar abacates, por exemplo, pode começar um efeito borboleta com efeitos lá para o final da trama.

Nesse sentido, muitos dos seus jogadores podem ficar até satisfeitos em ver os efeitos que suas falhas anteriores tiveram no mundo.

Valar Dohaeris

Valar Dohaeris é um termo em alto valiriano, que pode ser traduzido como "todos os homens devem servir". É uma fala comum em Essos, no qual a resposta, ou contra resposta, deve ser "Valar Morghulis", ou "todos os homens devem morrer". Nos livros e na série, há grande ligação dessas palavras com a Casa do Preto e Branco, um templo do deus de muitas faces, do deus da morte.

Uma teoria dos fãs assume que a frase não seja a servidão dos homens ao mundo, mas que, no final das contas, todos servem ao deus da morte.

De uma forma ou de outra, a concepção de servir a algum princípio, deus, ou história, é algo que faz muito sentido dentro de um RPG.

Se pensarmos no termo de um modo abrangente, podemos aplicá-lo a todo tipo de pano de fundo de personagens. Ou seja, mesmo os heróis que batalham menos, os que não tem passado em luta corporal podem ter papéis grandiosos durante a campanha. Seus heróis podem realmente escapar ou nunca participar de uma batalha, desde que sejam espertos o suficiente para escaparem delas.

A dor do combate

Independentemente de seu jogo, o modo de combate de *Game of Thrones* pode ser aplicado com a máxima: as brigas devem ser audaciosas. Seu grupo nunca pode entrar em uma batalha com a certeza de que vai ganhar, nem as que parecem simples ou triviais, e você pode deixar isso claro logo nos primeiros encontros. Toda vez que o grupo entrar em combate, deve estar bem preparado ou sofrer as consequências. Ou seja, entrar em uma briga é algo corajoso (ou imprudente).

Ademais, os combates podem e devem ser brutais, e podem acontecer com ou sem pompa. A regra de julgamento por combate, em que um suspeito de crime pode escolher um guerreiro para batalhar por sua honra pode ser o começo de um grupo, ou uma ponte de partida para um personagem mercenário. E, ainda que algumas lutas possam ser resolvidas de maneira rápida e sem cerimônia, as batalhas épicas com exércitos e envolvendo grandes grupos podem aparecer na sua campanha.

Valar Morghulis

Assim como o combate deve ser doloroso e ter consequências, a morte deve ser parte integrante de seu jogo. *Game of Thrones* é conhecido por assassinar seus personagens sem nenhum pudor, e você pode ser um mestre que coloca seu grupo nesses mesmos tipos de desafios.

Claro, não adianta matar todos os aventureiros na primeira sessão (mesmo que isso passe uma mensagem bem evidente), já que as mortes do mundo de gelo e fogo são significativas: os jogadores devem, primeiro, ter uma relação emocional com seus personagens e dos amigos, para que essas mortes tenham impacto.

A ficção tende a passar uma noção falsa de perigo o tempo todo: você sabe que aquela heroína vai sobreviver aos obstáculos. A morte, como nos mostra *Game of Thrones*, não deve acontecer apenas por acontecer, mas para entregar uma experiência verdadeira de ameaça. Dessa forma, os jogadores devem receber ferramentas suficientes para escapar do óbito quando a possibilidade surgir, mas o medo de perecer deve ser constante. NPCs importantes criados por você ou conhecidos da narrativa do sistema também devem entrar nesse paradigma.

Já que todos os homens (e mulheres) devem morrer, é indispensável que as pessoas que habitam seu mundo ficcional percebam que a situação não é favorável. Em um mundo tomado pela angústia constante, o mais interessante é criar NPCs que podem ser tão amáveis quanto assustadores.

Por fim, repense as possibilidades de ressureição. Melisandre, a feiticeira vermelha, é antiquíssima (lembra dela sem o colar?), e ainda assim tinha dúvidas quanto à sua habilidade de trazer Jon Snow de volta à vida. Dessa forma, trazer um personagem de volta deve ser um trabalho árduo e longo, e nem sempre possível.

No universo de *Game of Thrones*, o sobrenatural, muitas vezes, está ligado ao religioso. As repercussões disso podem ser atrativos, afinal será que os ressurgidos entre os seus aventureiros acabam devotos como Beric Dondarrion, ou será que não viram nada no pós-morte, como Snow? Outro eco possível da ressureição, e que acontece com Dondarrion, é fazer com que cada vez que o personagem é trazido de volta, um fragmento de sua vida, um naco de suas memórias se perca. Além disso, os ferimentos que o levaram à morte jamais são totalmente curados.

FLÁVIA GASI

Duas opções de sistema para aumentar a tensão na mesa de jogo

APOSTA DE RISCO

Cenas de ação podem deixar uma história mais emocionante. Quando um personagem está numa luta, perseguição ou situação similar, o espectador fica mais atento, mais ligado ao que está lendo ou assistindo.

Isso decorre do risco. Não saber se o personagem vai escapar vivo aumenta a "aposta" da cena, o que automaticamente aumenta nosso interesse. Reflita como isso funciona melhor em histórias nas quais a sobrevivência dos heróis *não* é garantida! Quando sabemos que nada vai acontecer com o personagem — ou seja, quando não há risco — nosso interesse diminui. Por outro lado, em obras como *Game of Thrones* ou *The Walking Dead*, ficamos mais envolvidos.

Transpondo isso para o RPG, a conclusão é óbvia. Para termos cenas emocionantes, a segurança dos personagens *não* pode ser garantida.

Quem acompanha a **Guilda do Macaco** sabe como gosto de mestrar: com os dados abertos, sem "passar a mão na cabeça" dos jogadores. Não faço isso por crueldade, nem necessariamente para tornar o jogo um desafio tático (embora, admito, esse aspecto do jogo me atraia). Faço isso para aumentar a emoção dos jogadores (e, no caso da Guilda, dos espectadores).

Risco, portanto, é bom. Mas *matar* seus personagens toda hora não é. Afinal, matar um personagem pode por a perder uma história construída ao longo de sabe-se lá quantas sessões de jogo. Há como gerar a sensação de risco sem necessariamente chacinar seu grupo toda hora?

Felizmente, há. A verdade é que é um erro achar que a única coisa que um personagem pode arriscar é sua vida. Na vida real, por exemplo, a maior parte das pessoas evita *muito* entrar numa briga física. Isso porque, mesmo quando a chance de morrer é baixa ou nula, ainda há a chance de se machucar! Por exemplo, numa briga de bar é muito difícil ser morto... Mas não é difícil quebrar o nariz ou perder um dente. Ou seja, *há um risco* — se não de morte, de dor.

A essa altura, você pode pensar que os personagens arriscam alguma coisa em cada cena de ação, mesmo naquelas em que não há chance concreta de morte: seus pontos de vida. O problema é que a "aposta" de um ponto de vida é muito baixa, já que na maior parte dos sistemas eles são facilmente recuperáveis.

Seria como ir num cassino sabendo que você vai recuperar qualquer dinheiro perdido no fim da noite. Seria bem confortável, claro... mas tiraria toda a emoção do lugar! Para gerar emoção, os personagens precisam arriscar algo de que realmente sentirão falta. Algo não tão drástico quanto sua existência, sim... Mas mais precioso que meros PV.

A seguir, temos dois sistemas alternativos para *Tormenta RPG* (mas, como sempre, com uma lógica facilmente adaptável para outros sistemas), que podem ser usados para aumentar o risco — e, consequentemente, a emoção — de suas aventuras.

Ferimentos Permanentes

O primeiro sistema se baseia na realidade.

Na vida real, temos medo de situações fisicamente perigosas porque não tememos apenas pelas nossas vidas, mas também por nossa *integridade*. Sistemas como *Tormenta RPG* são um pouco irreais ao garantir que personagens sempre saiam incólumes de uma luta (ou mortos). Não há um meio termo, o que prejudica a vida dos mestres. Se você quer meter medo nos seus jogadores, mas sua única arma para isso é matá-los (pois o sistema não permite outro tipo de consequência negativa) e ao mesmo tempo *isso* você não quer fazer, você fica de mãos atadas.

A ideia, portanto, é ter outra consequência para os combates que não seja necessariamente ser morto.

Nesta opção, não há pontos de vida negativos. Se um personagem for reduzido a 0 ou menos pontos de vida, fica com 0 pontos de vida, inconsciente e sangrando. No início de seu próximo turno, deve fazer um teste de Constituição (CD 10 + 2 por teste já realizado) e consultar a Tabela de Morte, abaixo. A CD é cumulativa por cena. Ou seja, se um personagem cair, for curado e depois cair de novo, a CD inicial já será 12.

Ferimento permanente: quando este resultado é rolado, o personagem perde 1 ponto permanente numa habilidade básica (role 1d6, sendo "1" Força, "2" Destreza e assim por diante). De acordo com o mestre, o personagem pode estancar ou continuar sangrando, para campanhas especialmente cruéis e realistas.

Como a CD inicial é 10, e um personagem morre apenas se falhar por 10 ou mais, é praticamente impossível morrer, pelo menos na primeira rodada. Por outro lado, sofrer um ferimento permanente é mais provável. Como jogadores nunca gostam de ver seus personagens ficarem mais fracos, essa chance coloca o medo no coração deles!

TABELA DE MORTE	
Tabela de Constituição	**Consequência**
Falha por 10 ou mais	**Morre.**
Falha por 5 ou mais	**Sofre um fermimento permanente.**
Falha	**Continua sangrando, refaz o teste na próxima rodada.**
Sucesso	**Estanca. Não precisa mais fazer testes e acorda em 1d4 horas com 1PV.**
Sucesso por 5 ou mais	**Acorda com 1PV.**

Mesmo num combate fácil, em que o grupo sabe que não há chance de "TPK" (morte total do grupo), os jogadores ainda ficarão tensos, pois a chance de sofrer um ferimento permanente estará sempre pairando sobre eles... Isso inclusive pode ajudar na interpretação. Jogadores que normalmente não hesitam antes de entrar numa briga (afinal, sabem que não têm muito a perder) podem começar a pensar duas vezes ao perceber que podem não sair incólumes.

De acordo com o mestre, outros tipos de ferimentos permanentes podem ser possíveis, além da perda de pontos de habilidade. O suplemento **Guia da Trilogia** traz um conjunto diferente de regras, com coisas como perda de membros, ideal justamente para a visão brutal de *Tormenta* imaginada por **Leonel Caldela**.

Nesta opção sem pontos de vida negativos, personagens que já estejam caídos e sofram dano devem imediatamente fazer outro teste de Constituição e consultar a tabela. A CD aumenta em +2 a cada ferimento sofrido (cumulativo com o aumento por rodada).

Desafiando os Deuses da Morte

Esta opção inspira-se em conceitos narrativistas, colocando mais controle na mão dos jogadores. Eles decidem o quanto "apostam".

Com esta regra, os personagens não morrem. Simples assim. Caso um personagem "morra", ou seja, alcance o limite de pontos de vida negativos, em vez disso fica fora do jogo até a próxima cena (mesmo que alguém tente curá-lo, ele estará muito ferido para voltar à ativa). Se o mestre quiser ser mais cruel, pode fazer com que cada personagem perca 1 ponto permanente numa habilidade básica (role 1d6, sendo "1" Força, "2" Destreza e assim por diante).

A qualquer momento, um jogador pode declarar que está "desafiando a morte". Se há um deus da morte em seu cenário, você pode alterar o nome da ação de acordo (por exemplo, "desafiando Ragnar", em *Tormenta*). Quando o jogador faz isso, ganha 1d4+1 pontos de ação, que deve usar até o fim da cena. Porém, durante esta cena, se ele chegar ao limite de pontos de vida negativos, irá morrer de verdade.

Em outros sistemas, o mestre deve fornecer benefícios similares. Bônus numéricos ou mesmo dados extras em testes, vantagens gratuitas, etc. Os bônus devem ser temporários, durando apenas uma cena, mas devem ser substanciais. Ou seja, não seja sovina! Lembre-se de que o jogador está fazendo a aposta máxima — a vida de seu personagem.

Como dito anteriormente, esta opção coloca o controle nas mãos dos jogadores. Um jogador sempre poderá escolher entre lutar normalmente, tendo mais chance de ser derrotado e sofrer algum revés, como ser preso ou ver seu reino ser destruído (lembre-se: normalmente, morrer está fora de questão); ou desafiar a morte para ter mais chance de vencer, mas arriscando ser morto caso tudo dê errado. Isso pode ser muito tentador numa luta contra um vilão odiado, por exemplo, ou caso um ente querido esteja em perigo — os personagens não podem morrer, mas não falamos nada de NPCs...

Esta opção garante que os personagens não morram em cenas secundárias — nada de perder um herói querido para um ataque de goblins aleatórios — ao mesmo tempo em que fornece a chance dos personagens realizarem feitos realmente heroicos quando quiserem. É importante ter em mente o seguinte: um jogador nunca deve ser *obrigado* a desafiar os deuses da morte. Para que esta regra funcione, isso deve ser sempre uma *escolha*.

Se o jogador arriscar, pode gravar sua marca no mundo. Mas se perder... bem, ele sabia dos riscos que estava correndo.

GUILHERME DEI SVALDI

A Jornada das Minas

Arte de abertura: Simone Beatriz
Arte das personagens: Celtic Botan

Pense numa campanha de RPG em que qualquer coisa pode acontecer. Imagine que ela se passa no cenário mais conhecido e querido do Brasil e que a mesa é, em sua maioria, composta de jogadoras com pouca experiência de mesa. Ah, sim, considere também que o jogo é transmitido via streaming semanalmente, com centenas de espectadores atentos participando no chat. Esse é o RPG das Minas. O nosso RPG.

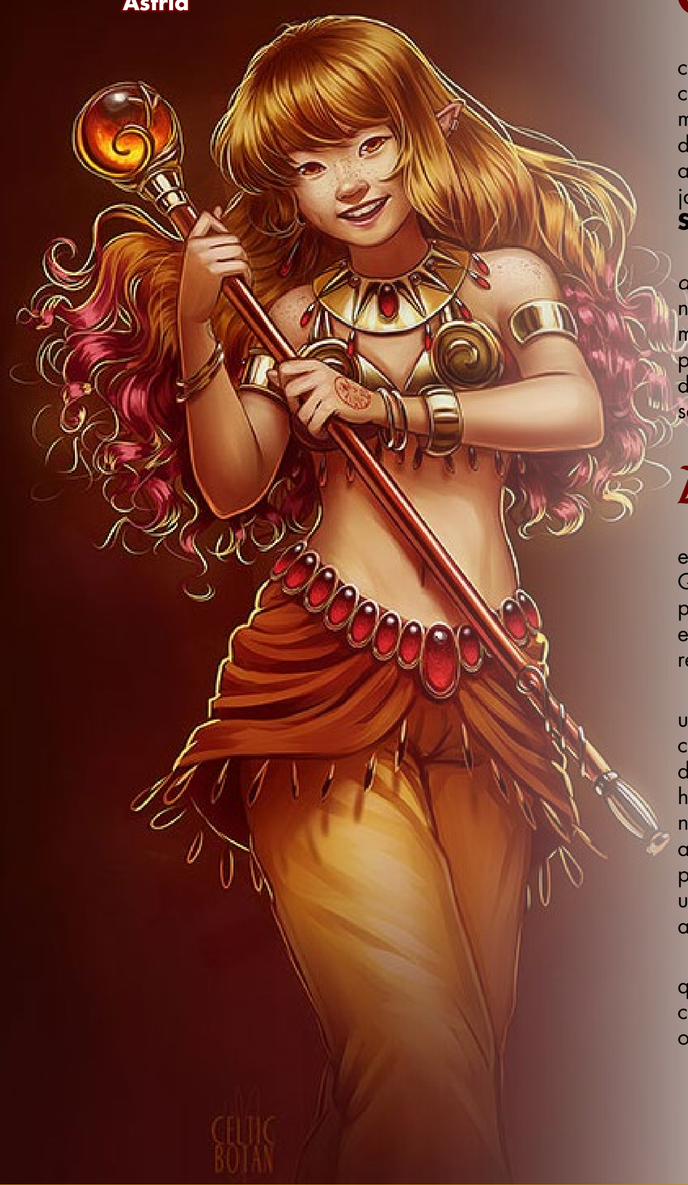
Inicialmente o grupo era composto por **Flávia Gasi**, **Bárbara Micael** (**Player Barbie**), **Monique Alvez** (**Horror Database**) e **Marina Formaglio** (**Garotas Geeks**), todas conduzidas por **Felipe Della Corte** (entre outras coisas, integrante da **primeira Guilda do Macaco**) como o mestre que as iniciou neste caminho louco (cantam os menestréis mais alucinados que o grupo também já teve uma fada, mas Nimb a matou e foi tão horrível que ninguém fala mais nisso).

A inexperiência, claro, não foi obstáculo algum. Engajadas na zoeira e loucas para entrar no mundo de Arton, achamos nosso lugar rapidinho e tudo fluiu naturalmente. Quando o público menos esperava, a barda Talisa já estava cantando seu funk enquanto Nozomi dava cortes mais certeiros que as facas Ginsu. Tudo isso fez com que o programa arrebanhasse um séquito de fãs fiéis, ajudando a criar o já enorme repertório de piadas internas, montagens fantásticas e ilustrações que aquecem nossos corações sempre que chegam. Não é nem puxando a sardinha para o nosso lado, mas assistir ao *RPG das Minas* é também fazer parte dele. Muitos nomes, decisões, episódios que foram salvos e aparições de Power Rangers só aconteceram por causa do chat.

Outro aspecto interessante é algo que surgiu desde o nascimento do projeto: parte do dinheiro arrecadado com as assinaturas do canal é doado para organizções beneficientes, como a **Associação Mata Ciliar**. É uma excelente troca: vocês ajudam os bichinhos que adotamos e em troca recebem diversão e boas doses de risadas.

O *RPG das Minas* divide a mesma casa que a *Guilda do Macaco*, mas enquanto eles moldam o futuro de Arton, a gente vira tudo de ponta cabeça, porque se nos deixassem sair mudando tudo o cenário estaria uma zona, cheio de filhotinhos e bichos fofinhos. Dessa forma, podemos dizer que não somos uma mesa OFICIAL com tudo escrito assim em caps, mas somos oficiais do nosso jeito. E somos inesquecíveis também, pois enquanto o *RPG das Minas* existir nenhuma piada será ignorada, nenhum bichinho ficará indefeso e nenhum mimotauro (é, mimotauro) estará a salvo!

Astrid



O Elenco

Hoje, além de Flávia, Marina e Bárbara, remanescentes da formaç ão original, o RPG das Minas conta com **Camila Gamino** e **Marielle Zum Bach**. A atual mestra sou euzinha, **Nina Bichara**, também conhecida como Usurpa Nina (só porque consegui meu posto através de um mirabolante plano do mal) mas a posição já pertenceu ao Della, à Marielle e ao **Guilherme Dei Svaldi** (que fugiu lá para a *Guilda do Macaco*).

Mais do que uma simples aventura em Arton, o *RPG das Minas* toma um caráter todo especial por suas personagens únicas e extraordinárias que muito mais do que meras fichas, dão todo o tom da aventura. Prepare-se para conhecer mais sobre elas e sobre o que uma acha da outra também. Ah, sim! As fichas de personagem serão publicadas na próxima edição da *Dragão Brasil*!

Astrid

Astrid é a maga do grupo, uma qareen linda, alegre e extremamente mortal, presença garantida nas quebradas. Quem fica sabendo de sua história se assusta: ela era parte de um convento, mas ao quebrar todas as regras e tradições do lugar saiu do convívio dos meio-gênios e resolveu se juntar às outras meninas.

Morrer é o segundo nome de Astrid, tanto que ela tem uma icônica tatuagem de fênix (que muitos conhecem como o Pinto da Astrid — fênix é um pássaro e filhotinhos de pássaro sao tipo pintinhos. Não pensem besteira!) em homenagem a essa habilidade incrível de sempre ficar no limiar entre a vida e a morte. Mas não é um desenho a toa feito numa feira hippie: a fênix é uma benção dada por Thyatis, que se compadeceu da mortalidade da moça, uma vez que ela trocou todo poder do mundo para ficar ao lado das amigas.

Ao longo da jornada ela tem estudado muitos livros que tem encontrado na ânsia de aprender magias de cura o suficiente para parar de morrer tão rápido durante os combates.

"Ela voa..."

— Mahrím

"Ela faz pelos crescerem nos outros, eu gosto dela. Ela tem uma marca na pela que ela ganhou depois de mais crescida, que é bonita como a minha. Ela faz aparecer umas imagens legais no ar também. Ah, e ela me ensina quando palavras não fazem sentido".

— Lua

"Essa novinha é sacerdotisa, é especialista, você não viu o que ela faz no baile funk com as amigas... AMO DE PAIXÃO ESSA CREMOSA!"

— Talisa

"A Astrid é legal, só deu o azar de ficar no fandom errado. Inclusive, se Talisa vacilar... #teamJarya".

— Jarya

Jarya

A boa e velha gatuna da aventura nossa de cada dia. Sabe abrir fechaduras, roubar e passar a lábia para sair das mais estranhas situações. Além disso, Jarya dedicou parte de sua vida ao estudo da criação de venenos, bombinhas e badulaques malucos, fazendo com que sua bandoleira de acessórios seja mais versátil que o cinto de utilidades do Batman.

Antes de se juntar oficialmente ao grupo, Jarya conheceu as meninas na breve passagem delas pelo plano de Khalmyr, na qual ela foi julgada por roubar comida para alimentar seus avós. Foi ela quem deu o amuleto de Khalmyr para Nozomi após ensiná-las que o senso de justiça vai muito além das leis que estão no papel. Ao unir-se, oficialmente, às garotas que a salvaram na época, ela fez amigos e inimigos (além de ter ganhado uma cicatriz muito daora no período em que esteve sob a influência de um artefato mágico que a transformou, brevemente, em Evil Jarya). A sua verdadeira origem esconde um grande segredo, mas será que algum dia ele será revelado?

"Essa menina tem probleminhas... Acho que precisa é de uma boa cerveja anã!"

— Mahrín

"Tem que ficar esperta com essa Jarya... Ela tacou café quente no lindo rosto da minha cremosa! Se ela acordar com um bigode magicamente encaixado no rosto dela, eu já digo que sou sonâmbula".

— Astrid

"Quem é Jarya? Ah é... aquela mina lá! Só espero que ela seja eternamente grata pela cicatriz super descolada que dei pra ela".

— Talisa

"Ela era do bem, daí ela virou do mal, daí ela virou do bem. Ela me confunde. Eu gosto quando ela e a barbuda imitam gatos. Não gosto quando ela engana meninas de metal".

— Lua

Lua

Lua é mulher do mato, da selva, caminhante das florestas e amiga dos Carvalhões. A meio dríade, forte e grande e alta possui esvoaçantes cabelos verdes e bate nas pessoas que batem nas matas. Suas habilidades de ranger garantem a sobrevivência (meio que literalmente) do grupo nos mais diversos ambientes e sua liderança, mesmo com palavras não tão elaboradas, foi essencial para que o grupo não entrasse em mais enrascadas.

Lua pode não entender muito bem o que são carroças, pois saiu do mato há pouco tempo, mas ela ficou sabendo dos minotauros subjugando as pessoas e não gostou. Ela não gosta de gente malvada com bichinhos ou com pessoas indefesas.

Depois de conhecer Alihanna e estreitar sua relação com ela e com a mata, Lua também adquiriu especialidades de druida e agora falar com bichos se tornou o grande forte da moça verde.

"Eu gosto da menina-árvore. Pena que ela não tem barba!"

— Mahrín

"A Lua é a casca grossa do grupo, literalmente. Não pode falar muito difícil perto dela! Palavras como 'mimotauros' podem despertar seu carvalhão".

— Astrid

"A Lua vive no mundo dela e não entende o que a gente fala 99% do tempo! Apesar de curtir uma picanha, eu adoro essa cabeça de alface — nem preciso mais das ervinhas dela, a presença dela me dá onda".

— Talisa

"A Lua não entende o valor do ouro. Acho ótimo, porque se acabarmos ganhando algum durante essa busca por não sei o quê, posso convencê-la a dar tudo pra mim. Ou simplesmente pegar".

— Jarya

Mahrín

O grupo estava precisando de alguém pra dar e levar porrada. É aí que entra a Mahrín. Ela é uma anã guerreira, forte como um touro e burrinha como uma porta. Mahrín tem 30 anos e passou boa parte deste tempo bebendo até cair e arrumando todas as brigas possíveis em Doherimm, o reino dos anões.

Desenvolveu muito gosto pela música, embora sempre a estrague quando tenta cantar. Saiu de sua terra natal após muito pedidos de "fãs" para que ela tentasse carreira no mundo externo! Como ela chegou na superfície, não se sabe.

Mahrín só lembra de beber para se despedir de Doherimm e acordar encostada numa árvore ao lado de uma área de Tormenta, com um bando de minas esquisitas na volta precisando de ajuda. E bom, ela não tinham muito mais o que fazer do que seguir com elas, né?

"Ela tem barba. Obviamente ela é legal. É pequena demais pra ser tão enfezada, mas daí ela bebe aquelas serjevas e fica numa boa".

— Lua

"Se procurar no dicionário "boca de litro", você vai ver a cara da Mahrín por lá. Adoro quando ela canta ópera".

— Astrid

"Se juntou com a amiga e foi lá pra casa, abriu a geladeira, pegou a catuaba (ela adora qualquer coisa que tenha -OH). Depois de uns corte ela ficou animada".

— Talisa

"Ela gosta de beber e de pessoas com barba. Eu gosto do martelo mágico dela. Já inclusive sei de um grupo de aventureiros malucos que pagaria um bom dinheiro por ele..."

— Jarya

Talisa

Diva!

Maravilhosa!

Barda humana, com um belo rosto andrógino e precursora do amor-livre, ela se adapta sempre. Por vezes menino e em outras menina, sendo aquilo que sua sedução precisa.

Um tanto rude, ninguém imagina que ela já foi uma inocente menina da fazenda! A vida sozinha nas cidades foi endurecendo e moldando sua personalidade, mostrando que uma garota não poderia se mostrar indefesa em um mundo tão cruel. Talisa é a responsável por toda sedução do grupo e também pela maior parte das curas e das cantorias.

Às vezes ela traz cantos de outras terras, numa conexão direta com as diferentes dimensões da música.

"Formamos uma ótima dupla! Ela acompanha bem minha maravilhosa voz!"

— Mahrín

"A barda mais linda de Arton! quando suas canções reverberam em nossos ouvidos, meus pelinhos do buço até arrepiam! É como diz a música: a Jarya é xereta, A Lua sem caixeta, sou eu assim sem você!

— Astrid

"Ela me deu meu apelido, que eu imagino que signifique uma grande honra entre o povo dela. Afinal, alface é a base de toda refeição. Deste dia em diante, eu sabia que seríamos grandes amigas. Ela tentou beijar a Julia, mas eu entendo. Ela tentou beijar todo mundo".

— Lua

"Ela tá na party, né?"

— Jarya

Outros

Nozomi

Destemida samurai de origem nobre, séria e cheia das lições de moral, Nozomi fez parte do grupo até o episódio 27, trazendo a justiça de sua espada, Diplomacia, e um pouco de sanidade ao grupo.

Única a carregar bondade e lealdade em seu coração, Nozomi é uma das solitárias sobreviventes da Guerra de Tamu-ra. Por ter perdido a família inteira na guerra, a jovem saiu pelo mundo para ajudar as pessoas e impedir que passem pelo que ela passou. Sua força e foco foram irredutíveis durante toda a sua jornada.

Nozomi deixou a companhia das Minas ao receber notícias de que sua irmã havia sido encontrada: um samurai da guarda de sua família a reconheceu em uma prisão subterrânea no Deserto Sem Retorno e se propôs a levar Nozomi até lá.

Nozomi não ficaria mais sozinha e apenas este forte laço poderia tirá-la de perto das outras Minas.

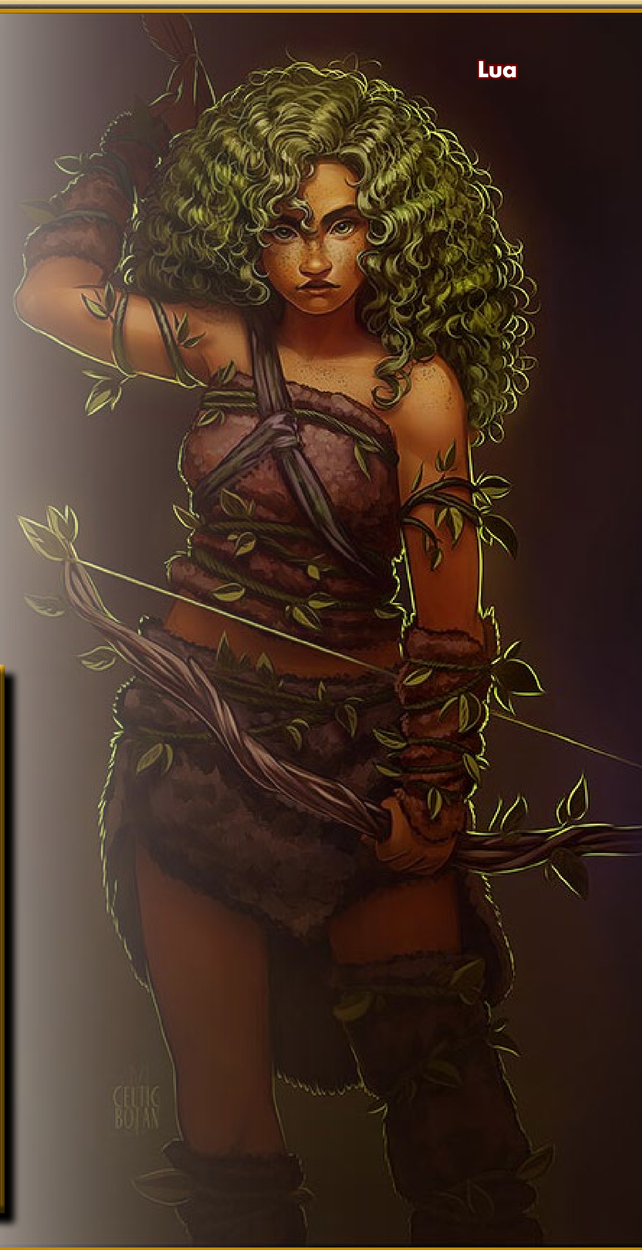
Um recado da Nozomi

É sempre um prazer estar na companhia das outras minas. Elas me ensinaram muitas coisas, aliás, o RPG todo me ensinou muita coisa, mas a principal delas é a de que as amizades e o companheirismo são coisas muito importantes e essenciais para a nossa vida. Saber que a gente tem com quem contar nas horas de desespero e aflição é muito bom, dá aquele alívio na alma.

Apesar do jeito fechado e mais sério da Nozomi, ela estava sempre "rindo por dentro" das trapalhadas de todas, trapalhadas das quais ela também fazia parte, afinal, ela era parte de um time.

A palavra certa aqui é gratidão pelos ensinamentos, pelas risadas, pelos momentos de apuro onde ficamos todas juntas e nenhuma foi deixada para trás, não importavam as circunstâncias.

— Monique Alves



Mahrín

Tetsuko

Revelada durante a Saga de Oz, quando as Minas estavam perdidas num vórtice dimensional, Tetsuko é uma mashin (uma nova raça feita especialmente para o futuro *Império de Jade* e interpretada pela linda e fofa Mikannn) que foi sequestrada pelos macacos voadores, levada para o Mundo de Oz e encarcerada no castelo da Bruxa do Norte.

Evil Jarya dá um banquete não tão bem intencionado em homenagem a ela e descobre que Tetsuko — por ser na verdade uma engenhoca tamuraniana — não pode ser envenenada! Além disso, ela também fica sabendo que a mashin pode ser a irmã sobrevivente de Nozomi! A confusão gerada na pequena construto desmemoriada é grande, e Jarya piora a situação inventando que Nozomi morreu por culpa das outras minas.

No fim, Tetsuko se vê frente a frente com a ladina enfeitiçada e recupera o Coração de Cristal, que ao voltar para sua dona restabelece sua tendência bondosa e as memórias da construto. Nimb (sim, o deus em pessoa) aparece e a ajuda a voltar para casa.

No portal que se abre no ar a visão das irmãs se encontrando é tocante, mas em troca, Nimb traz Nozomi de volta para a companhia das Minas antes que qualquer uma delas possa reagir.

Guia de Episódios

Toda série decente precisa de um guia de episódios, do tipo que explica tudo o que aconteceu e tudo mais.É útil para quem está começando a assistir é incrível para quem já viveu esses momentos maravilhosos ao vivo e quer relembrar tudo de novo!

Como a jornada das Minas já se encontra com mais de 40 episódios vamos apenas ressaltar os momentos mais importantes dos episódios antigos e resumir os mais recentes. Sim, a gente bem queria dominar a edição toda e contar tudo nos mínimos detalhes, mas o Trevisan não deixou (ele até cortou o trecho dos mascotes!)

Se você sair desta leitura mais confusa do que estava antes dela, tudo bem. É sinal que você entendeu como funciona o *RPG das Minas*.

Lei e Ordem (episódios 1 a 6)

Ainda que em uma jornada totalmente despretensiosa em busca de *mimotauros* (sim, são minotauros, mas a Lua tem um jeitinho especial de falar) as Minas acabam sendo alvo do interesse dos deuses de Arton. A jornada delas se torna cada vez mais perigosa sempre que elas ganham algum tipo de marca divina (que é um nome chique para tatuagem tipo aquelas de chiclete) de algum membro do Panteão. Apesar de se meterem nas mais diversas enrascadas por causa disso, elas ainda não têm ideia de porque precisam das marcas.

Começando no Reino de Fortuna, Lua, Talisa, Nozomi e Astrid foram azaradas o suficiente para encontrarem dificuldades desde o início: na verdade, o que a gente chama pretensiosamente de "A Jornada das Minas" começou mesmo com elas se juntando para escapar dos minotauros, vilões escravagistas terríveis.

Elas resolvem escapar pelas montanhas, por um caminho onde parecia bem mais fácil se esconder das patrulhas, mas se deparam com um grupo da já citada raça vilanesca e bovina fazendo um ritual maligno com um clérigo. O servo dos deuses é salvo, mas as Minas são interceptadas por um batalhão táurico. Apesar do momento de perigo, eles apenas pedem que elas abafem o caso e sigam seu caminho escoltando o clérigo para casa.

O clérigo é levado de volta e elas conseguem ajuda e um banquete de um velho, chamado Senhor Woddles, responsável pela cidade e pela taverna local. O bondoso senhor dá a elas um mapa das Montanhas Uivantes, a área mais fria do Reinado e lar da Rainha dos Dragões Brancos, Beluhga.

Antes que elas partam, porem, Woddles as alerta que o grupo na verdade está destinado a um caminho repleto de perigos e desafios, e que os feitos das garotas serão muito importantes para o destino não só de Arton, mas de todo o cosmos.

Como se num presságio de sua grande missão, as minas recebem também nesta aventura a marca da deusa Marah. E era apenas o começo...

Encontro com Beluhga (episódios 7 a 9)

Ao desbravar as Uivantes as Minas não só encontram o seu primeiro mascote, o grifo filhote Squall, como também dão de cara com o primeiro integrante da família Della.

O ranger e guardião Triston das Uivantes, que deveria ser belo, forte e viril, automaticamente adquire na mente de todas o corpo e as feições de Felipe Della Corte. Por uma brincadeira do chat e ganha o nome de Tristan Della, dando origem à lendária— e agora tradicional — família Della. Embora nem os autores do cenário saibam, esta linhagem nobre e versátil se espalha por quase todos os lugares de Arton e é responsável por pelo menos metade dos rostos masculinos que aparecem na aventura.

Entrando desavisadamente em uma caverna de cristais e se deparando com a bela estátua de Beluhga, as Minas recebem uma benção da Rainha dos Dragões Brancos, mas não só isso. Elas recebem também um aviso de que um grande mal está se aproximando.

"Isto que vocês carregam em seus corpos é uma marca divina, uma marca de um dos deuses do bem! Eles colocaram essas marcas como uma salvaguarda, para que heróis pudessem encontrá-las e deter qualquer mal que ameaçasse a vida em Arton!

O fato de vocês terem encontrado estas marcas significa que a hora de reuní-las está se aproximando! Vocês foram escolhidas, querendo ou não, e agora que encontraram a primeira marca é dever de vocês encontrarem todas as outras."

As marcas seriam de deuses bons do panteão, sendo elas, neste momento as portadoras da marca de Marah, a deusa da paz. Mas Behluga não deu instruções de como as marcas funcionavam, então logo elas esqueceriam a importância da missão de achar as marcas restantes.

Várias coisas acontecem: Astrid ganha a marca de uma fênix no braço — porque ela morre e volta demais — e elas acham um mamute perdido que resolvem adotar.

Tudo normal em se tratando de *RPG das Minas*.

Júlia e seus segredos (episódios 12 a 15)

Ainda tentando atravessar as Uivantes!

Talisa consegue o feito de matar um idoso de amor: ele era o protetor de uma ponte e Talisa não mediu a dose da sedução na hora de tentar convencê-lo a liberar a passagem. O que elas não sabiam é que o pobre senhor era na verdade um protetor de mamutes, que tinha uma fazenda de proteção aos bichinhos. Bom... elas não tinham como saber que o cara era do bem, não é mesmo?

Depois de enfrentar o Chtulhu da ponte, sem o protetor para ajudar, elas se veem numa grande enrascada e conhecem Júlia, a neta do homem que acabaram da matar — e que ficou muito brava com a notícia.

Rola muita lição de moral, muita bronca até as meninas entenderem que mataram alguém legal, um defensor dos mamutes na região. Elas e se arrependem muito do que fizeram e mas Nozomi acalma os ânimos. Juntas, elas acabam dando um jeito em um grupo de caçadores de mamutes que roubava os bichos e vendia para outros reinos.

Talisa e Astrid gastam um desejo para que Júlia ganhe um bigode. Lua e a garota ficam muito próximas e Júlia ensina a ela muitas coisas sobre a natureza, os bichos e a vida. A meio-dríade fica completamente apaixonada mas Júlia diz que elas precisavam partir pois o destino do mundo dependia delas.

Na hora da despedida, Júlia beija Lua e revela que na verdade é Alihanna, Deusa da Natureza, disfarçada.

Adeus Nozomi (episódios 25 a 27)

Após muitas tretas e de horríveis experiências (tão horríveis que os episódios bugaram e se perderam) com Nimb e com os monstros conhecidos como Aflicetas, Beluhga se revela em sonho e manda as meninas sem armas e sem ajuda para o meio do Deserto Sem Retorno.

Lá elas deveriam reunir as marcas dos deuses restantes, mas antes que isso aconteça, elas caem em um buraco de areia movediça e se separam novamente. Uma parte do grupo temta seguir para uma cidade. No caminho elas ficam sabendo da existência de uma arena.

Enquanto isso, a outra metade do grupo vaga em meio a corredores de areia, onde encontram jaulas e mais jaulas onde bichos e pessoas aprisionadas esperavam cabisbaixos por algum destino terrível. No caso, a arena do temível rei Dignon Della.

Uma guarda do lugar surpreendente começa a ajudá-las e se revela como ninguém mais ninguém menos que Jarya, disfarçada, tentando salvar os bichos e as meninas. O amuleto de Khalmyr que a ladina manteve consigo em vez de entregar para as meninas (episódio 10) despertou em seu coração o senso de justiça, fazendo com que ela passasse meses procurando o grupo.

Elas se juntam e com a ajuda de Jarya e de mais um grande desejo de Astrid, teletransportam o malvado Dignon Della para o centro da arena, lotada de bichos famintos, irritados e agora libertos. Sim, graças a isso o final da temporada ficou um tanto mais sangrento que o normal, mas convenhamos que um rei que sacrificava escravos e bichos em uma arena de gladiadores merece se dar mal desse jeito! Jarya e Nozomi recebem marcas de Khalmyr nesse dia.

Enquanto salva os outros bichos e escravos, Nozomi dá de cara com um conterrâneo tamuraniano, que a reconhece: é um samurai que fazia parte da guarda da família dela, e ele traz consigo boas notícias. A irmã de Nozomi sobreviveu à guerra! Pela primeira vez a samurai viu um fio de esperança. Ela decide seguir o samurai em busca de irmã e se despede das amigas. Todas ficam tristes mas sabem que ela ficará mais feliz junto à família depois de tudo o que passou.

Após darem adeus a Nozomi, Lua ouve um pedido de socorro vindo de dois lobos. Eles contam que seus filhotes foram sequestrados e levados por estranhos humanos encapuzados e as Minas tomam por missão salvar os filhotes.

Elas viajam por alguns dias seguindo o rastro e o cheiro dos filhotinhos, até que encontram na orla de uma floresta uma anã chamada Mahrín. A anã, que parece acordar de uma nada eve ressaca, decide se juntar ao grupo por não ter nada melhor para fazer — um motivo tão bom quanto qualquer outro e rpgísticamente muito plausível, se me permitem o comentário.

O rastro as leva até o mais impensável dos lugares: a periferia de uma área de Tormenta! O lugar mais perigoso de Arton. Mas elas não recuam.

O miasma vermelho e ácido toma conta dos pulmões das Minas e terríveis tempestades de raios incidem sobre elas. Dor e sofrimento predominam enquanto nossas aventureiras tentam enfrentar uma ameça que mesmo os maiores heróis de Arton temem. A esperança parece perdida, até que as Minas mais uma vez recorrem a Astrid: através de um desejo, elas pedem que os lobinhos surjam mais perto, evitando que elas adentrem ainda mais na área de Tormenta.

O plano da certo, os lobinhos são salvos e, agradecidos, os lobos adultos deixam com Lua um dos filhotinhos: Alihobo, um lindo lobo guará com a marca de uma árvore no lombo. Ele passa a ser o companheiro de Lua, despertando as habilidades druídicas da garota.

Mahrin recebeu uma marca: um escudo cruzado por uma espada longa, que ninguém sabe o que é na verdade.

A caixa do Nimb (episódios 31 a 33)

Enquanto caminham por uma Floresta a oeste do deserto, tentando lembrar o que é que Beluhga tinha pedido que elas fizessem, parte das Minas é sequestrada (só Talisa e Lua ficam para trás)!

Na carroça em que foram subitamente levadas elas encontram várias pessoas com tatuagens icônicas, mas antes que possam fazer algo, caem no sono. Quando acordam, estão em uma cela escura, desarmadas e com a capacidade de fazer apenas pequenas magias. Mas este é o *RPG das Minas*, então elas escapam mesmo assim e decidem explorar a masmorra.

Lá ela encontram ninguém menos que Nimb, o Deus do Caos, da Sorte e do Azar! Astrid descobre que é a divindade quem a está ajudando com os grandes desejos, os teletransportes em massa e outros feitos exagerados (achou que a gente não sabia que membros da raça qareen não são capazes de fazer tudo isso assim

Talisa

do nada?). Antes de partir, ele deixa um presente: uma caixa com armas.

Usando a magia de invisibilidade de Astrid e fingindo serem gatos com as enganações de Jarya, elas passam pelos guardas e chegarem a um grande salão onde Mahrín está presa a uma mesa. Na mesma sala um grande minotauro vestindo uma capa ornamentada e encapuzado está proferindo palavras estranhas para um ritual, muito parecido com o que aconteceu nos primeiros episódios. Elas o enfrentam com fúria e bravura e o deixam gago, sem roupas e cheio de medo. Jarya busca a caixa de Nimb nesse meio tempo e a mesma se abre com um portal roxo onde elas entram e desaparecem.

O Morro de Alihanna (Episódios 34 a 39)

A caixa de Nimb direciona as meninas para Arborea, mundo da deusa Allihanna. Lá elas conhecem dois centauros guardiões: centauro Auro e centaura Laura, que além de cuidar de uma fazenda de pepinos as levam para a Grande Árvore, onde habita Allihanna.

Após se encontrarem com a deusa em sua forma de muitas cabeças, ela se transforma em Júlia e Talisa e Astrid se interessam muito por ela e sua bela casa na árvore. As meninas se alimentam e recebem conselhos da deusa, recebendo também a missão de procurar uma velha xamã capaz levá-las de volta a Arton: a vovó Juju.

No caminho elas se deparam — do nada, porque a vida é assim, cheia de surpresas — com Klunc, o bárbaro (palmas para o primeiro crossover entre a Guilda e as Minas!). Bárbaro, mas gentil, Klunc as ajuda a acabar com ameaçadores limos sangrentos e se vê um tanto confuso ao ter que dividir a atenção entre todas as Minas.

Vovó Juju surge e se livra de vez dos limos usando um de seus truques caseiros. Ela também manda Klunc para casa, com uma trancinha da barba de Mahrín de presente, e traz Trebuchet (ou Tebubu, seu novo nome), o cavalo de Lothar para auxiliar as aventureiras. A velhinha promete ajudá-las, mas apenas se acharem sua caixinha perdida. Apesar das instruções, as Minas trazem um esqueleto, chamado Estevão, portando uma caixa que não era a da vovó. A caixa errada continha um item chamado Coração de Cristal, um coração enfeitiçado por estar fora do corpo de seu dono (veja mais sobre ele na matéria **Ganchos & Artefatos**) .

A vovó enlouquece, ataca as meninas e só aí elas descobrem que a caixa de jóias verdadeira estava dentro da cabana da vovó o tempo todo, caída atrás de uma cômoda. Mas era tarde demais e as Minas já tinham cortado a mão da vovó para livrá-la da influência do Coração de Cristal.

Preocupadas com a segurança da xamã, maneta e sozinha na floresta, elas a ajudam dando uma linda mão de motosserra para ela. A vovó fica feliz e as ajuda a ir embora. Sem que ninguém veja, Jarya guarda o Coração de Cristal para si ao invés de dá-lo para Estevão, como havia sido combinado.

Quando elas entram no portal Astrid tem visões de pessoas caídas no chão, todas com tatuagens muito parecidas com as delas.

Evil Jarya e Tetsuko (episódios 40 a 44)

Um vento forte desvia as Minas do portal dimensional criado pela vovó Juju e elas vão parar numa estrada amarela que segue até uma casa abandonada.

Jarya é afetada pelo Coração de Cristal. Em suas visões, ela vê as amigas tentando roubar o artefato e reage com violência, jogando café quente em Talisa. A barda responde com uma labareda diretamente no rosto de Jarya. A ladina sai da casa e encontra fora da casa um miquinho chamado Zé, que a convence a deixar as meninas e ir com ele para uma casa nova. Jarya é levada para o castelo da Bruxa do Norte, agora desabitado.

As outras meninas ignoram a amiga do mal e decidem passear em uma fazenda. Lá conhecem Glinda, uma bela moça de traços angelicais que pede ajuda para combater um nova Bruxa no Norte que surgiu. Enquanto isso, na masmorra de seu novo castelo, Jarya encontra Tetsuko, uma mashin sem memória que parece ter uma forte relação com Nozomi. Jarya maléficamente diz que as Minas mataram Nozomi e a prisioneira fica ainda mais perdida. Muita confusão acontece, Jarya tropeça e o Coração de Cristal acaba entrando no corpo mecanoide de Tetsuko, cessando a maldição. Jarya finge que não lembra de nada, Zé é deixado de lado e Nimb aparece de novo.

Desta vez, num surto de bondade, o deus ajudaria as Minas a voltarem para Arton e leva Tetsuko para casa através de um portal... só para trazer Nozomi de volta pelo mesmo em seguida, sem deixar que as duas irmãs se encontrem. Para coroar o desespero, ele ainda leva Mahrín embora num estalar de dedos. As duas são levadas de volta para a masmorra onde estavam os sacerdotes encapuzados, porque Nimb declara ter interesse em ver no que toda a situação vai dar.

NINA BICHARA

Acompanhando as Minas

Obviamente a aventura não acaba aqui. Recentemente o mestre Della volou, elas enfrentaram seres incorpóreos, sacerdotes malignos e até a própria morte. O que as aguarda? Qual o próximo personagem a ganhar um apelido fofinho e exclusivo?

O único meio de saber tudo isso é acompanhar as transmissões. A mesa rola às quartas-feiras, ao vivo, no **canal da Dragão Brasil na Twitch**. Se você quer assistir os episódios que geraram esta matéria linda, também pode passar no canal no **Youtube da Jambô** e conferir a **playlist!**

O PISTOLEIRO

O homem de preto fugia pelo deserto e o pistoleiro ia atrás — Roland Deschain, o último pistoleiro da Afiliação, herdeiro da linhagem de Arthur Eld e do trono caído de Gilead. No Mundo Médio devastado, ele vaga para cumprir a sua última missão: alcançar a Torre Negra que se ergue no horizonte, subir até seu último andar, e questionar qual seja o deus ou demônio que lá se encontre. Da obra do mestre Stephen King, um de seus mais icônicos personagens.

A Torre

A Torre é uma estrutura titânica, de seiscentos andares, que fica no centro de toda a existência. Incontáveis mundos podem ser acessados de seu interior, através de portas que se abrem para o multiverso. Ela existe em todos os mundos simultaneamente, embora possa adquirir formas variadas — de um simples castelo de cartas até uma casa abandonada ou um ser vivo — e por vezes chega a quase parecer uma entidade sensciente, um deus que governa toda a existência.

É apenas no próprio Mundo Médio, no entanto, que ela pode ser alcançada, e onde é possível adentrá-la através da sua única porta externa.

A busca de Roland começou cedo, quando, ainda adolescente, se tornou o mais jovem recruta a ganhar suas armas e tornar-se um pistoleiro. Movido por um desejo de vingança contra Marten Broadcloak — o homem de preto, a quem perseguiria até o fim dos tempos —, Roland sacrificou seu falcão, David, para vencer seu mestre e passar no teste final, demonstrando desde então sua propensão a fazer sacrifícios pelos seus objetivos.

Após o teste, enviado para uma missão em um vilarejo distante, formou o seu primeiro *ka-tet* — um grupo de companheiros ligados pelo *ka*, a força misteriosa que move o destino do mundo — com seus companheiros de juventude.

Deste grupo, apenas Roland restou; e, conforme novos companheiros unem-se à sua jornada, ele teme que os sacrificará de novo para que a busca se complete.

O *ka* é uma roda, afinal.

Personalidade & Aparência

Roland é um homem velho, embora, no Mundo Médio devastado, um mundo que "seguiu adiante", o próprio tempo tenha perdido o significado. Possui uma personalidade prática, pouco dada ao planejamento excessivo, confiando mais no seu instinto e reflexo para reagir aos problemas que surgem. Por isso, tende a ficar impaciente com frequência, abrindo pouco espaço para piadas ou rodeios.

Embora sua busca pela torre beire algumas vezes a obsessão, ou mesmo o vício, ele ainda possui um senso de heroísmo muito particular, oriundo da sua criação nos preceitos da Afiliação. Com frequência termina por desviar do caminho para ajudar aqueles em necessidade, em especial os seus companheiros de *ka-tet*.

Como equipamento, Roland carrega consigo um par de revólveres que recebeu do pai, considerados o símbolo da realeza de Gilead. Onde quer que vá pelo Mundo Médio, assim que os exibe, o pistoleiro é reconhecido. Eles são feitos de um metal azulado, forjado a partir da própria Excalibur deste mundo, traçando a origem da linhagem dos Deschain desde o próprio rei Arthur Eld das lendas.

3D&T (24 pontos - Ningen)

F1 H5 R3 A2 PdF6 (8)

15 PVs 15 PMs

Vantagens/Desvantagens: par de pistolas de Gilead (PdF+2); Boa Fama, Sobrevivência, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Código de Honra dos Heróis, Devoção (chegar à Torre Negra), Munição Limitada.

FATE Acelerado

Conceito: o último pistoleiro de Gilead.

Dificuldade: obcecado pela Torre Negra.

Aspectos: o ka é uma roda; sacrifiquei tudo o que já me importou pela Torre Negra, e temo que sempre farei o mesmo; tenho pouca imaginação, mas não sou enganado facilmente.

Abordagens: Ágil *Excepcional*, Cuidadoso *Ótimo*, Esperto *Razoável*, Estiloso *Bom*, Poderoso *Bom*, Sorrateiro *Ótimo*.

Dust Devils

Punhos 5, **Visão** 2, **Culhão** 3, **Coração** 3

Traços: pouca imaginação, rápido como um raio.

No passado, foi um aprendiz de pistoleiro e herdeiro do trono de Gilead. No presente, é o último pistoleiro da Afiliação.

Demônio: obsessão pela Torre. Para Roland nada mais importa exceto chegar à Torre Negra.

Tormenta RPG

Roland Deschain: humano, ranger 13/guerreiro 7, NB; Médio, desl. 12m; PV 151; CA 27 (+10 nível, +7 Des); à distância: pistolas de Gilead +30/+30 (3d6+17, 16-20/x3); hab. armadilhas, caminho da floresta, camuflagem, empatia selvagem +18, ervas curativas, evasão, inimigo predileto (humanoides +6, animais +2, mortos-vivos +2), terreno predileto (planície +4, deserto +2), rastreador eficaz, rastro invisível; Fort +16, Ref +19, Von +14; For 12, Des 24, Con 18, Int 16, Sab 18, Car 20.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +28, Atletismo +24, Conhecimento (história) +26, Conhecimento (religião) +26, Cura +27, Diplomacia +28, Iniciativa +34, Intimidação +28, Intuição +27, Ofício (armeiro) +26, Percepção +27, Sobrevivência +27; Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Duro de Matar, Entrada Triunfal, Foco em Arma (pistola de tambor), Foco em Perícia (Iniciativa), Fortitude Maior, Grudar o Cano, Iniciativa Aprimorada, Mira Apurada, Mira Mortal, Na Mosca, Rapidez de Recarga (pistola de tambor), Rastrear, Reflexos Rápidos, Saque Rápido, Tiro Certeiro, Tiro Especial, Tiro Longo, Tiro Múltiplo, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro Rápido, Tolerância, Usar Armaduras (leves e médias), Usar Armas (simples e marciais*).

*No Mundo-Médio, considere que armas de fogo são tratadas como armas marciais, no lugar de exóticas.

Equipamento: adaga, munição de pistola (30), pistolas de Gilead. Considere-as como *pistolas de tambor magistrais afiadas precisas de adamante* (veja o **Manual do Combate** e o **Manual do Malandro**). Diferente das pistolas de tambor normais, no entanto, elas podem carregar até seis balas de cada vez. Recarregar todas as balas gasta uma ação padrão (ação de movimento com Rapidez de Recarga), e puxar o gatilho para mover o tambor gasta uma ação de movimento (ação livre com Rapidez de Recarga).

Mutantes & Malfeitores NP 10

For 12 (+1) Des 18 (+4) Con 14 (+2) Int 12 (+1) Sab 16 (+3) Car 14 (+2)

Res +2 For +7 Ref +12 Von +9

Feitos: Ambidestria, Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Avaliação, Benefício (status - pistoleiro), Duro de Matar, Esforço Supremo (Mira Suprema), Especialização em Ataque (revólveres) 2, Equipamento 1, Esquiva Fabulosa (mental - sexto sentido), Fascinar (Performance [Oratória]), Foco em Ataque (distância) 4, Inspirar 2, Interpor-se, Liderança, Mira Aprimorada, Maestria em Perícia (Furtividade, Intimidação, Intuir Intenção, Notar), Iniciativa Aprimorada 2, Rastrear, Saque Rápido 2, Sorte 2, Tiro Preciso 2, Tomar a Iniciativa

Perícias: Acrobacia 6 (+10), Arte da Fuga 6 (+10), Blefar 6 (+8), Cavalgar 6 (+10), Concentração 7 (+10), Conhecimento (Arcano) 4 (+5), Conhecimento (História do Mundo Médio) 5 (+6), Desarmar Dispositivo 6 (+7), Diplomacia 7 (+9), Escalar 4 (+5), Furtividade 8 (+12), Idiomas 1 (Língua Alta; base: Língua Baixa [Inglês]), Intimidação 8 (+10), Intuir Intenção 14 (+17), Lidar com Animais 4 (+6), Notar 14 (+17), Ofícios (mecânica) 6 (+7), Performance (Dança) 4 (+6), Performance (Oratória) 6 (+8), Prestidigitação 8 (+12), Procurar 6 (+7), Sobrevivência 8 (+11)

Poderes: Dispositivo 3 (fácil de perder - 3pp/grad; par de revólveres: Raio 6 [Ataque Dividido, Ricochete, Crítico Aprimorado/19-20])

Equipamento: faca (Golpe 1 [Pujante, Arremessado, Crítico Aprimorado/19-20, Preciso])

Combate: Ataque +6 / +10 (distância) / +14 (revólveres), Dano +2 (faca) / +6 (revólveres), Defesa 18, Iniciativa +12

Atributos 26 + Salvamentos 19 + Feitos 32 + Perícias 36 (144 graduações) + Poderes 9 + Combate 28 = 150pp

BRUNO "BURP" SCHLATTER

JM TREVISAN

LOBO BORGES

LEDD

UMA NOVA JORNADA

jamboeditora.com.br/manga/ledd/

BREVE ...

O Tesouro da Montanha

por Athos Beuren
arte de Ricardo Mango

A torre do mago Saralasha fica às margens de um bosque. Na cidade, o ancião é conhecido tanto por sua sabedoria quanto por sua reclusão, por isso deve haver um bom motivo para ele tê-lo chamado à sua presença. Ao chegar diante da pesada porta de carvalho, você toca um sino pendurado numa viga. Depois de um minuto, Saralasha o recepciona e o conduz pela escadaria em espiral até um aposento no alto da torre de pedra.

— Eu o chamei aqui para lhe oferecer a chance de fazer fortuna. Há uma caverna inexplorada na Montanha Adormecida, cuja entrada encontrei há poucos dias usando a visão dos pássaros. Escrituras antigas dizem que o local guarda um tesouro magnífico, entre o qual está o Tomo Púrpura, um livro de segredos arcanos. Se você o trouxer para mim, o resto do tesouro é todo seu.

Imaginando as riquezas que poderá encontrar, você aceita a oferta do mago. Saralasha lhe entrega um pergaminho com um mapa da localização da caverna e lhe dá uma tocha, uma corda e uma poção de cura – que restaura cinco pontos de **Vida** quando consumida.

— Assim que estiver com o livro, concentre-se em meu nome e irei ajudá-lo a retornar em segurança — garante o mago.

Na manhã seguinte você veste sua armadura, apanha sua espada e parte. Um dia depois, você chega aos pés da Montanha Adormecida. Você possui 20 pontos de **Vida**. Sua aventura começa aqui!

Vá para **1**.

1 Seu primeiro desafio é uma grande parede de rochas salientes, uma subida vertical de vinte metros. A entrada da caverna inexplorada deve estar em um platô no alto desta formação. Se quiser usar a corda para subir, vá para **41**. Se antes preferir gastar algum tempo contornando a montanha e conhecendo seu entorno, vá para **16**.

2 Dentro da caixa você encontra oito peças de ouro e uma máscara de ébano com uma expressão sonolenta. Se quiser experimentar a máscara, vá para **15**. Se resolver colocá-la na face da estátua demoníaca, vá para **34**. Se preferir apenas escolher um dos caminhos para avançar, poderá ir pela esquerda (vá para **40**) ou pela direita (vá para **26**).

3 As garras da criatura rasgam sua armadura como papel e penetram fundo em sua carne. Você deixa a tocha cair no chão e o terrível *gargântuam* morde e arranca sua cabeça com as monstruosas mandíbulas que possui. Sua aventura termina aqui!

4 Você chega a um salão escuro onde se depara com um fogareiro. Quando o acende com sua tocha, a chama corre do prato para o chão queimando uma trilha de óleo que inflama outros fogareiros em sequência. O último queima uma corda que se arrebenta e deixa cair uma grade às suas costas, bloqueando a passagem de volta.

No centro do salão há um enorme bloco de cera que começa a derreter diante do calor dos fogareiros em seu entorno. Atrás dele, uma passagem no alto de um patamar está fora do seu alcance. Quando a camada de cera já está bem fina, a criatura dentro se liberta! É uma espécie de rinoceronte com seis patas e

corpo repleto de espigões. Tão logo ele toma ciência de sua presença, o *behemoth* dispara em sua direção!

Para derrotá-lo, role um d6 até tirar duas vezes o número seis. Se você estiver usando uma máscara de ébano, poderá tirar apenas uma vez um número maior que quatro para acertar em cheio o coração do monstro e vencer. De qualquer forma, cada vez que o resultado for outro que não o necessário, reduza *dois* ponto de **Vida**. Se vencer, vá para **48**.

5 Ao tocar os lábios da vampira adormecida, ela acorda e o segura com força sobre-humana! Ela o morde com as presas pontudas e suga seu sangue, fortalecendo o próprio despertar e drenando toda sua vida até a última gota. Sua aventura termina aqui.

6 A águia tenta apanhá-lo, mas você se esquiva entre seus pés. Ela voa para longe fazendo uma nova curva para investir outra vez, então você aproveita para correr até a entrada da caverna. Bem quando a ave estica as garras para pegá-lo, você se atira montanha adentro. A águia tenta alcançá-lo com seu bico afiado, mas a cabeça dela é larga demais para a abertura. Embora esteja aliviado, o tombo não foi indolor — reduza dois pontos de **Vida**. Vá para **10**.

7 Além da entrada, o ar se torna quente e rançoso. A cada passo você evita uma porção de ossos espalhados pelo chão. O cheiro de carniça o faz cobrir o nariz com a roupa. Você avança até ouvir uma respiração áspera e pesada, e então continua com cautela até onde pode enxergar. Se quiser acender sua tocha para continuar explorando, vá para **33**. Se preferir recuar e bater com sua espada na pedra para chamar a atenção da criatura para a entrada do covil, vá para **27**.

8 Você desata a pulseira e a coloca em seu próprio punho. De repente, os topázios brilham energizados e a lâmina de sua espada se torna incandescente! Agora seus ataques também causarão dano por fogo! Satisfeito, você decide dar meia volta e segue pelo outro caminho. Vá para **26**.

9 O fogo consome sua carne e o derruba antes mesmo que consiga cruzar o arco. Ao menos a dor dura pouco. Sua aventura termina aqui.

10 Com sua tocha acesa você ilumina o interior da caverna. O primeiro ambiente é um aposento pequeno, com duas saídas. No centro dele, uma estátua demoníaca segura uma caixa de pedra. O lugar inexplorado certamente guarda muitos segredos.

Se quiser abrir a caixa, vá para **2**. Se resolver ignorá-la, poderá escolher um dos caminhos para avançar na caverna da Montanha Adormecida. Neste caso, se quiser ir pela esquerda, vá para **40**. Se for pela direita, vá para **26**.

11 A porta deve ter ao menos cinco dedos de espessura e está firmemente trancada. Derrubá-la parece uma tarefa bastante árdua, mas talvez não seja necessário fazê-lo. Há uma presilha de cobre no meio da porta que se parece com um encaixe. Se você possuir uma argola de cobre, vá para **20**. Caso contrário, terá que recorrer à força bruta: você esmurra a porta até ela ceder, mas acaba machucado — role um dado, desconte o resultado de seus pontos de Vida e, depois, vá para **39**.

12 Ao completar a perigosa subida com sucesso, você se encontra em um platô na meia altura da montanha. Do outro lado está a entrada da caverna descrita por Saralasha mas, entre você e ela, há um gigantesco ninho de ave que ocupa todo o espaço do platô. Três ovos do tamanho de uma criança repousam dentro dele, mas não há sinal da mãe. Se quiser atravessar o ninho até a entrada, vá para **24**. Se resolver investigar os ovos, vá para **49**.

13 Sem conseguir ativar o mecanismo do carrinho, você procura por outras passagens dentro da Montanha Adormecida, mas encontra apenas perigos e armadilhas mortais. Não tarda para que acabe numa enrascada que custa a sua vida. Sua aventura termina aqui.

14 Você molha o dedo na tinta e escreve seu nome no livro, mas isso só faz com que a estátua desperte e o ataque! Para vencer o guardião, role um dado até tirar duas vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de **Vida**. Se vencer, você segue por uma passagem escondida atrás da estátua agora em pedaços. Vá para **45**.

15 Ao vestir a máscara, seus reflexos parecem ampliados e se torna mais fácil antecipar os acontecimentos ao seu redor, então você decide ficar com ela. Em seguida você resolve continuar explorando o local. Se quiser seguir pela esquerda, vá para **40**. Se for pela direita, vá para **26**.

16 Alguns minutos depois você avista uma fonte de água mineral que escorre do interior da montanha pelas pedras. No chão à frente dela há uma bota caída em meio a marcas de luta. Parece que, no fim, seu dono foi arrastado para dentro de uma abertura escondida atrás de uma grande rocha, provavelmente o covil de alguma criatura. Se quiser investigar, vá para **7**. Se resolver voltar e iniciar a subida, vá para **41**.

17 Você ignora a dor terrível e empunha sua espada para derrotar a mulher-demônio. Para vencer a rainha infernal, role um dado até tirar *cinco* vezes o número seis — mas se possuir uma arma que cause dano por fogo, apenas três vezes são necessárias. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de **Vida**. Se vencer, role mais um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para **50**. Caso contrário, vá para **29**.

18 A águia o apanha com as garras e o tira do chão. Ela se afasta do ninho voando cada vez mais alto e então o solta, deixando-o cair por centenas de metros até a base da Montanha Adormecida. Sua aventura termina aqui.

19 Assim que puxa um dos itens para fora da água, ele simplesmente desaparece em suas mãos – mas isso não é tudo! Ao sumir, o objeto parece levar consigo parte de sua energia e enfraquecê-lo, portanto, role um dado e desconte o

resultado de seus pontos de **Vida**. Se sobreviver, você resolve deixar a fonte para trás e seguir em frente. Vá para **35**.

20

Você engata a argola na presilha, formando uma aldrava. Usando-a para bater na madeira, após o terceiro toque você escuta um estalo e a porta se abre para dentro. Vá para **39**.

21

Você escapa do golpe da criatura por um triz e, vendo-se em plena desvantagem, corre para fora do covil para ter melhores chances de vencer o monstro — sem esquecer da capa que amarra em torno do pescoço antes do combate. Vá para **27**.

22

Role um dado para descobrir que item conseguiu pegar:

1. Amuleto de madeira

2. Saco com bolas de gude raras

3. Algibeira com cinco peças de ouro

4. Poção de cura (restaura cinco pontos de **Vida** quando consumida)

5. Varinha mágica (pode ser usada uma *única* vez para disparar uma bola de fogo, somando cinco pontos a uma rolagem de dado em combate)

6. Espada de adamante (soma um ponto às suas rolagens de dado em combates)

Satisfeito o bastante para não correr mais o risco de acordar a criatura, você deixa o covil e retoma a tarefa de escalar a parede de rochas até a entrada da caverna descoberta por Saralasha. Vá para **41**.

23

O amuleto de madeira não o protege, pelo contrário, ele permite que a criatura demoníaca invada sua mente e o controle como bem entender! Enquanto outro herói não vier salvá-lo ou acabar com sua vida miserável, você será um escravo das trevas na Montanha Adormecida. Sua aventura termina aqui.

24

A entrada está coberta por uma cortina de hera venenosa, mas ela é facilmente transponível. Se quiser avançar caverna adentro, vá para **10**. Se antes preferir incendiar a planta com sua tocha, vá para **36**.

25

Mais adiante, a passagem se alarga e segue até acabar em um abismo. Cem metros abaixo, o fundo é uma lagoa de lava. Um trilho de ferro que inicia na beirada faz um trajeto que se perde na distância, mas promete levar a outra seção da caverna. Um carrinho que corre sobre ele o aguarda no início do percurso, porém o mecanismo que o impulsiona está protegido por um código que você será obrigado a desvendar se quiser fazê-lo funcionar:

1 = 2 | 2 = 6 | 3 = 12 | 4 = 20 | 5 = _____

Se souber desvendá-lo, vá para a referência-resposta. Caso contrário, vá para **13**.

26

O caminho leva até uma bifurcação. Se quiser continuar em frente, vá para **4**.

Se resolver seguir por uma passagem que faz uma curva à direita, vá para 42.

27

A criatura emerge da escuridão do covil, ávida por devorá-lo! O *gargântuam* é um quadrúpede corpulento coberto de escamas azuis e cravos de um amarelo reluzente que descem do alto da cabeça até o meio das costas. Suas patas possuem garras mortais e seus olhos brilham de voracidade acima da bocarra violenta. Agora você terá que enfrentá-lo! Para vencer o gargântuam, role um dado até tirar duas vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de **Vida**.

Após duas rodadas de combate você poderá *fugir* do monstro, mas deve reduzir três pontos de **Vida**. Se vencer, a criatura derruba a entrada do covil antes de dar seu último suspiro, impedindo que volte a explorar o lugar. De qualquer forma, não resta nada exceto voltar e iniciar a subida até a entrada da caverna encontrada por Saralasha – vá para **41**.

28

Se você jogou um saco com bolas de gude raras, a oferta é bem-vinda. A fonte mágica retribui o presente fazendo um escudo de aço com o símbolo de um leão vir à superfície da água. Enquanto usá-lo, some um ponto às suas rolagens de dado em combates. Se você jogou dinheiro, a água que bebeu ativa suas propriedades mágicas e trata de curar seus ferimentos – restaure tantos pontos de Vida quantas forem as peças de ouro que usou. Qualquer outro item que tenha jogado na fonte não surte efeito algum. Após terminar, você segue em frente. Vá para **35**.

29

Ao derrotar a rainha infernal, a Montanha Adormecida volta a estremecer. Você enche sua mochila com todo o tesouro que pode e, por último, apanha o Tomo Púrpura. As paredes ao seu redor explodem e o aposento começa a ser tomado por lava. Sua única esperança então é confiar no poder do livro mágico, que você aperta contra o peito desejando estar fora dali – mas nada acontece! O lugar se transforma em sua sepultura. Sua aventura termina aqui.

30

Ao desvendar o código, você libera a trava do mecanismo de impulsão do carrinho. Você entra nele e puxa a alavanca que o aciona. O veículo começa a mover-se e adquirir velocidade. O trilho faz algumas curvas desviando de colunas de pedra que emergem da lava e mais adiante entra em um túnel escuro, no qual faz uma descida vertiginosa antes de voltar ao salão anterior e correr a poucos metros acima do lago incandescente, tornando a subir gradualmente durante os próximos minutos.

De repente, outro carrinho surge vindo de uma seção diferente da caverna e emparelha ao lado do seu, seguindo um trilho paralelo que faz o mesmo trajeto. Enquanto observa o veículo vazio, um novo tremor sacode a Montanha Adormecida! De repente, a lava no fundo borbulha e se agita formando ondas. Pedras enormes caem do alto da caverna. Agora, chegar até o fim dos trilhos será uma questão de sorte e agilidade!

Seu primeiro desafio é abaixar a cabeça a tempo de evitar ser decapitado por um estalactite logo acima do carrinho. Depois, uma enorme pedra cai do teto e destrói seu trilho, obrigando-o a saltar para o veículo adjacente enquanto o seu mergulha na lava. Esta mesma pedra, ao atingir a lava agitada pelo tremor, produz uma gigantesca onda incan-

descente que acelera em sua direção, mais rápida que a velocidade do carrinho: só a mão do destino poderá salvá-lo!

Para cada um dos três eventos, role um dado e reze para tirar *dois* ou mais – resultados que o farão ter sucesso em suas ações. Se for azarado o bastante para obter o número *um* em qualquer das jogadas, você morre decapitado, caindo na lava ou atingido pela onda. Neste caso, sua aventura termina aqui. Se sobreviver, vá para **47**.

31 Você aponta a varinha na direção da ave gigante e dispara uma poderosa bola de fogo! A esfera flamejante explode contra a águia e ela cai deixando um rastro de fumaça atrás de si. O pássaro desaparece além da montanha e você agora tem caminho livre até a entrada da caverna. Descarte a varinha que se tornou inútil e vá para 24.

32 Você molha a ponta da pena na tinta e escreve seu nome no livro. As letras ficam gravadas na página de pedra como se tivessem sido esculpidas. Em seguida, a estátua estremece e se move girando para o lado, revelando uma passagem escondida atrás dela. Vá para **45**.

33 Com a tocha acesa você segue covil adentro. Depois de uma curva à direita, a passagem termina em um ambiente onde dorme uma feroz criatura. Além de ossos de animais e de aventureiros malfadados, há uma porção de objetos espalhados no local. O mais interessante deles é uma reluzente capa vermelha sobre a qual está uma das patas do monstro. Se quiser tentar pegá-la sem despertar a criatura, vá para **38**. Se resolver contentar-se com um item mais fácil, vá para **22**.

34 Você põe a máscara cobrindo a face da estátua, mas nada acontece – ela sequer combina com o formato da pedra. Se resolver experimentá-la em você mesmo, vá para **15**. Caso contrário, você pode continuar explorando o local seguindo pelo caminho da esquerda (vá para **40**) ou pelo caminho da direita (vá para **26**).

35 O trajeto termina em uma sala com algumas colunas tortas que conduzem até uma porta de madeira no final dela. No meio do caminho, à esquerda, você vê uma escada de cordas que leva até um nicho no alto. Se quiser subir, vá para **43**. Se preferir abrir a porta, vá para **11**.

36 Você usa sua tocha para atear fogo à hera, mas a fumaça da planta é extremamente tóxica! Sem querer, você inala o veneno. Os efeitos são imediatos: sua garganta e pulmões queimam dolorosamente, os olhos ardem como se estivessem em brasas e você se recurva em náuseas insuportáveis. Role um dado e desconte o resultado de seus pontos de **Vida**. Se sobreviver, você espera a fumaça se dissipar e entra na caverna – vá para **10**.

37 Com cuidado, você abre a tampa de vidro e toca a pulseira procurando o fecho para soltá-la. Role um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para **8**. Caso contrário, vá para **44**.

38 Você anda na ponta dos pés até alcançar a capa. Ao puxá-la, porém, o monstro desperta! A criatura urra e tenta dilacerá-lo com um poderoso golpe! Role um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para **21**. Caso contrário, vá para **3**.

39 Depois da porta há um pequeno aposento de teto baixo no qual parece não haver outra saída. No fundo, a estátua de um feroz guerreiro bárbaro segura um livro de pedra gravado com uma lista de nomes. Numa das bordas do livro há um tinteiro, mas não existe nada que possa usar para escrever. Se estiver levando uma pena colorida, vá para **32**. Caso contrário, vá para **14**.

40 Quando a passagem desemboca em um novo aposento, sua tocha faz brilhar os olhos de uma centena de morcegos pendurados no teto de cabeça para baixo. Embora você os tenha perturbado, eles permanecem quietos. Você avança com cautela até um esquife de pedra sobre o qual está deitada uma mulher de beleza estonteante.

Ela está imóvel, não respira, mas não parece estar realmente morta. Sua pele alva contrasta com os cabelos negros e lábios de um rubro vívido. A mulher usa um vestido discreto e elegante, de tons escuros e cordéis, e uma pulseira de topázios amarelos. Na tampa de vidro do esquife há uma mensagem gravada com uma elegante escrita prateada:

"Um beijo nos lábios para acordar

A donzela que exalta somente o luar"

O que fará? Se quiser beijar os lábios da mulher, vá para **5**. Se resolver tirar a pulseira dela, vá para **37**. Se preferir dar meia volta e seguir pelo outro caminho, vá para **26**.

41 Após amarrar a corda na cintura e escalar alguns metros, você a prende na rocha para auxiliá-lo e garantir sua segurança ao longo da subida. De repente, um tremor faz algumas pedras rolarem do alto da parede! Role um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para **12**. Caso contrário, vá para **46**.

42 O novo caminho segue até uma passagem em arco no alto da qual há uma enorme cabeça de dragão feita de ferro. Quando você passa por ela, as mandíbulas da peça metálica se abrem e você é atingido por um poderoso jato de fogo! Se estiver usando uma capa vermelha, ela o protege das chamas e você fica ileso ao cruzar o arco (vá para **25**). Caso contrário, vá para **9**.

43 Quando inicia a subida, você percebe que os degraus de corda estão úmidos. De repente, a escada começa a enrolar-se em você e puxá-lo para o alto. Ela é na verdade a língua de um *mímico*, uma criatura que pode mudar o próprio corpo para simular objetos e enganar as vítimas que planeja devorar!

O monstro se revela na beirada do nicho com a boca escancarada. A língua que enrola você também assume sua verdadeira forma, negra e viscosa, e o aperta até seus ossos estalarem – reduza três pontos de **Vida**. Em uma manobra desesperada, você liberta a mão da espada e decepa a língua do mímico, caindo antes que ele possa mordê-lo.

Guinchando e babando uma gosma fétida, o monstro salta do nicho e o ataca! Para derrotar o mímico, role um dado até tirar duas vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de **Vida**. Se vencer, você respira aliviado por ter sobrevivido à cilada e volta sua atenção para a porta de madeira. Vá para **11**.

44 Quando você desata a pulseira, a vampira adormecida acorda! Ela grita e voa do esquife sobre você, arranhando e mordendo com violência histérica – reduza dois pontos de Vida. Em seguida, você se defende com a espada e a atinge com a tocha, ateando fogo ao vestido dela.

Os morcegos se agitam e voam pela sala formando uma perigosa nuvem negra. Coberta pelas chamas, a morta-viva salta e o ataca novamente em meio ao caos. Para acabar com a vampira, role um dado até tirar uma vez o número seis, mas, cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza *dois* pontos de **Vida**. Se vencer, você sai imediatamente da sala e corre na direção oposta. Vá para **26**.

45 Você entra em um grande salão iluminado por uma cascata de lava que corre na parede do fundo. A pedra derretida escorre por sulcos que formam desenhos no chão, pintando-os com seu incandescente brilho vermelho-laranja. O cheiro de enxofre é absoluto**.**

Em frente à cascata há um trono ladeado por estátuas de criaturas terríveis, representações quase tão aterradoras quanto a mulher-demônio que se levanta da cadeira de ferro e ossos! Ela tem o dobro de sua altura, pernas de bode terminadas em cascos e um rabo longo dotado de um aguilhão mortal. Sua mãos não passam de garras monstruosas e acima da face tétrica ela possui uma crista de cravos ao invés de cabelos.

Aos pés do trono há uma pilha de tesouros contendo peças de ouro e prata, joias, itens e gemas preciosas entre os quais você imediatamente avista o Tomo Púrpura requisitado por Saralasha – um livro grosso que parece envolto por uma aura mágica! A mulher infernal desce pelo monte espalhando o tesouro e berra tão alto que faz seus ouvidos sangrarem – reduza dois pontos de **Vida**. Se estiver usando amuleto de madeira, vá para **23**. Caso contrário, vá para **17**.

46 Você encosta a cabeça na parede e se agarra firme enquanto as pedras rolam e caem do alto. Uma delas atinge seu ombro, mas felizmente não o derruba – reduza três pontos de Vida. Quando a montanha estabiliza, você continua a subida. Vá para **12**.

47 O carrinho chega até outra seção na caverna onde os trilhos terminam. Você salta dele e corre para longe do abismo , escapando por pouco quando a onda de lava quebra contra a rocha. Aliviado, você segue por uma nova passagem até encontrar uma fonte. No fundo da água rasa e cristalina você pode ver uma porção de objetos além de peças de cobre, prata e ouro, que não o impedem de beber alguns goles para se refrescar antes de decidir o que fazer.

Se quiser apanhar algo da fonte, vá para **19**. Se resolver jogar algo na água cristalina, decida o quê e vá para **28** – se forem peças de ouro, decida a quantidade. Se preferir ignorar a fonte e seguir em frente, vá para **35**.

48 O behemoth cai sem vida, mas acaba em cima de sua perna – reduza três pontos de Vida. Depois de se livrar do monstro, você arranca uma argola de cobre que lhe servia de enfeite no nariz e a guarda consigo. Você também encontra em meio à cera derretida algumas peças de ouro entre os ossos de um aventureiro desafortunado – role um dado para saber quantas. Depois, você sobe no corpo do behemot para alcançar a passagem no alto e segue em frente. Vá para **25**.

49 Os ovos brancos com manchas azuis são grandes o bastante para que não consiga abraçá-los. Entre eles, porém, você encontra uma pena colorida. Ela reluz como um arco-íris diante da luz do sol. De repente, você escuta um guincho alto vindo do céu e uma sombra passa rápido sobre o platô!

Uma águia gigante voa fazendo círculos no cume da montanha, furiosa por você ter invadido seu ninho. Ela se prepara para dar um rasante e atacá-lo! Se você tiver uma varinha mágica, poderá usá-la antes que a águia o alcance (vá para **31**). Caso contrário, role um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para **6**. Caso contrário, vá para **18**.

50 Ao derrotar a rainha infernal, a Montanha Adormecida estremece novamente. Você enche sua mochila com todo o tesouro que pode e, por último, apanha o Tomo Púrpura. As paredes ao seu redor explodem e o aposento começa a ser tomado por lava. Antes que o lugar se transforme em sua sepultura, você aperta o livro contra o peito e concentra seu pensamento em Saralasha, esperando que ele possa tirá-lo dali.

— Use o livro! Nossa conexão telepática permitirá que você utilize qualquer encanto como se fosse eu — diz o mago agora em sua mente.

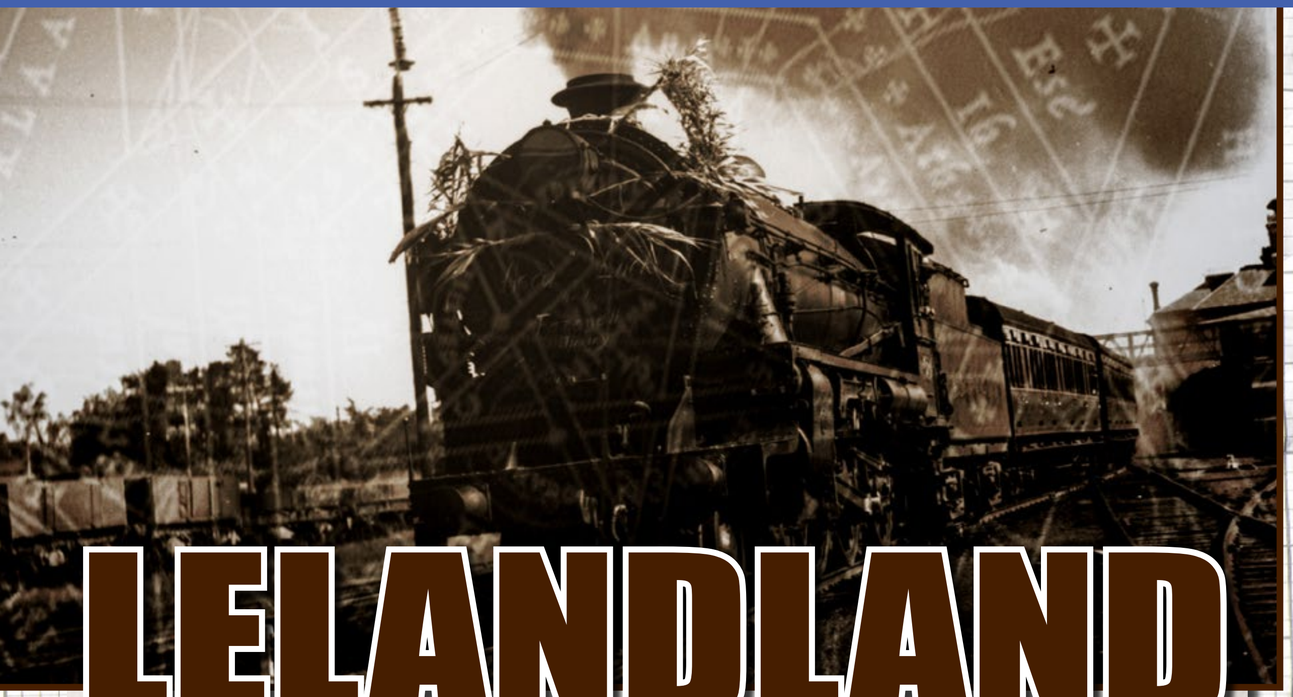
Rapidamente, você encontra uma magia que pode teleportá-lo da Montanha Adormecida para a torre de Saralasha e a conjura. Seu corpo se torna etéreo e você voa através da matéria viajando a uma incrível velocidade até seu destino. Quando dá por si, está em pé diante do mago.

— Muito bem, jovem! Eu estava certo ao confiar em sua capacidade. Tenho certeza de que o tesouro é recompensa suficiente por seu trabalho, mas acho que você vai gostar de ver isso — ele o convida a aproximar-se da janela de onde observa o horizonte.

Ao lado de Saralasha, você vê a Montanha Adormecida despertar e erguer-se como um gigante de pedra tão alto que o topo some entre as nuvens. O megálito boceja e começa a vagar para longe, procurando outro lugar para dormir por mais 500 anos antes de levantar-se novamente.

Quando a montanha viva some na paisagem, você conta seu tesouro e decide o que fazer com toda a riqueza que conquistou com coragem e determinação. Diante das possibilidades, seus antigos sonhos parecem pequenos – então você decide ser maior do que eles!

FIM



LELANDLAND

Essa mini-aventura está à disposição de mestras e mestres para ser roubada e usada em RPGs de terror e aventuras pulp — *Chamado de Cthulhu, Rastro de Cthulhu, Godess Save the Queen* e quaisquer outros jogos que comportem os gêneros.

Ao contrário de uma aventura pronta essa é uma estrutura de história simplificada, que quem narra pode expandir, elaborar e adaptar conforme a realidade e demandas da própria mesa de jogo! Lelandland pode ser jogada como uma aventura rápida de uma única sessão ou como parte de uma campanha.

A Cidade

Os PJs são turistas, viajando por um país ou território diferente, ou talvez estejam apenas descansando após a última aventura. Eles chegam à cidadezinha de Lelalandland, uma ex-*company town*. Se estão num país diferente dos E.U.A, o lugar logo chama sua atenção, pois a arquitetura destoa de outras cidades que visitaram. Para aumentar o contraste, você pode situar a cidade num lugar remoto como o deserto ou a selva.

Company towns existiram historicamente. Eram cidades criadas e controladas por uma empresa, com a finalidade de prover moradia e outros benefícios aos seus funcionários. Elas foram populares no início do século XX e algumas seguiam ideais quase paternalistas, onde o empregador controlava e dirigia vários dos aspectos da vida dos empregados. Lelandland costumava ser assim.

Fundada pelo falecido magnata das ferrovias Henry T. Leland, a cidade conta com prédios de apartamentos (ex-dormitórios adaptados), uma escola, um hospital, uma igreja, uma biblioteca, um cinema e a torre do relógio, reformada e transformada por comerciantes locais em bar (quando a empresa controlava a cidade, a bebida era proibida). Há também uma ex-fábrica de locomotivas a vapor, convertida em museu, uma estação de trem abandonada convertida em albergue e um vagão de trem reformado para ser um restaurante.

A empresa que controlava a cidade faliu há muitos anos e a população é formada na maioria por ex-funcionários. A percepção do passado da cidade varia, dependendo para quem se pergunta: A primeiro facção, habitantes que ocupavam cargos de condutor, maquinista ou funções administrativas, são nostálgicos. Falam numa "era de ouro" e veem o atual estado da cidade como decadente. A segunda facção, ex-operários de fábrica, empregados nos vagões de trem e membros de grupos historicamente discriminados ou segregados, falam de imposições e abusos desumanos e preferem o atual estado das coisas, compensando a falta de emprego com empreendimentos próprios, voltados para os turistas.

Deixe que os personagens explorem a cidade, interajam com personalidades locais e entre si. Deixe o grupo aproveitar o primeiro dia no local, sem pressa.

A cidade parece tranquila, exceto por um rumor: pessoas têm desaparecido, sem que o departamento de polícia, localizado numa cidade vizinha, tome qualquer providencia efetiva.

Reféns amarrados no trilho

No segundo dia de sua estadia, eles são abordados por alguém que pertença à segunda facção.

Uma mulher, chamada Camille, foi raptada, na noite passada, por seu ex (Henry T. Leland III, neto do magnata que fundou a cidade). Ele sumiu com a mulher, seguindo a antiga linha de trem, além da estação. Caso o grupo resolva investigar, encontrarão Camille no caminho. Ela conseguiu se libertar do captor e está armada, mas pede ajuda: as pessoas desaparecidas estão amarradas nos trilhos do trem e um grupo de homens pretende matá-las.

Se eles auxiliarem Camille no resgate, enfrentarão um grupo de cultistas, que encontrarão orando diante dos trilhos. São pessoas do vilarejo, pertencentes à primeira facção. Estão armados com martelos, pás, picaretas e pistolas.

Durante o confronto, algo acontece: todos sentem cheiro de enxofre. Ao longe surge um trem. É uma visão surreal: o trem está em chamas e estranhas criaturas brincam entre as chaminés e vagões. Todos na cena, PJs e oponentes, precisam fazer testes de medo ou insanidade. Também precisam resistir ao som infernal, emitido pelo apito do trem (falhar pode resultar em surdez parcial ou permanente). A locomotiva avança e é preciso libertar os cativos, antes que sejam atropelados.

Epílogo

Os personagens podem ou não salvar os cativos a tempo. Se os cativos forem salvos, o trem passa e desaparece. Os cultistas restantes param de lutar e se rendem, caindo de joelhos, em prantos, implorando que o trem volte. Alguns tiram a própria vida e outros caem num estado de catatonia e demência.

Caso a locomotiva atropele os cativos, o trem irá parar, retroceder e então parar novamente. Da cabine da locomotiva sai o cadáver de Henry T. Lelland I, o fundador da cidade. Ele cumprimenta a todos. Os cultistas vão em direção a ele e, mesmo aqueles que morreram, se levantam e entram em vagões luxuosos.

"Todos a bordo!" grita o magnata morto-vivo agitando seu chapéu. E o trem parte com os novos passageiros, desaparecendo no ar após alguns instantes.

Dicas

Lelandland não oferece grandes dificuldades de adaptação. Seus principais antagonistas são humanos comuns e boa parte da aventura pode ser conduzida apenas através da interpretação dos jogadores. Você pode acrescentar quantos NPCs quiser para aumentar o ar de mistério.

A aparição do trem demoníaco exigirá apenas testes para que os personagens evitem sofrer efeitos de medo/loucura e surdez, facilmente simulados em no jogo escolhido.

O importante é criar um ar de desconfiança. A própria paranoia dos jogadores fará com que a aventura se desenvolva quase sozinha!

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

KENDERS!

As criaturas mais chatas de todos os RPGs

Quando chegamos à cidade portuária de Collarthan, atendendo à convocação para uma missão, um mensageiro nos abordou com uma triste notícia: nossa guia havia contraído uma estranha doença e estava debilitada. Felizmente, disse o mensageiro, um novo guia já havia sido providenciado.

Todos ficamos impressionados com ele. Na verdade, em todas as minhas andanças eu jamais tinha visto uma criatura como aquela. Sua aparência era a de uma criança élfica. Segurava um bastão longo, bifurcado em uma das pontas, e carregava inúmeras bolsas. Dizem que a primeira impressão é a que fica: minha primeira impressão de Trish (este era seu nome, como viria a saber mais tarde) era de que ele parecia ser uma pessoa simpática e que, provavelmente, daria um ótimo companheiro de viagem.

Quem, em nome de todos os deuses, poderia imaginar que eu poderia estar tão errado? Quem poderia imaginar que alguém de aspecto tão inofensivo poderia ser tão… tão CHATO?

—do diário de Talas Goldleaf

Trish era um kender. Uma raça diferente, exótica e que provavelmente não pertence a este mundo. Apesar dos empecilhos que sua presença nos provocou (principalmente a Talas, que se mostrou muito aborrecido, como vocês podem ver pela nota que extraí de seu diário), suas características únicas atiçaram minha curiosidade e acabei por me tornar um estudioso desta raça tão singular. Para tanto, passei a vagar pelos mundos conhecendo todos os kenders que pude e tomando notas a respeito de suas características e peculiaridades (alguns costumam rotular-me como louco por causa disso. Hah! Um louco seria capaz de inventar uma estrutura tão complexa quanto meus ancoradouros para cidadelas voadoras?).

E foi com base em minhas anotações colhidas em todos estes anos de trabalho que pude finalmente organizar a obra que você hoje tem em mãos. O primeiro e único *Relatório Extremamente Preciso Baseado em Fatos Verídicos Sobre o Modo de Viver e Pensar dos Kenders*, por eu mesmo, Lorde Niebling, o gnomo.

Origem

"O pior castigo para um kender é ser trancado em um quarto vazio; o pior castigo para qualquer um é ser trancado em um quarto vazio com um kender."

— Ditado popular no mundo de Krynn.

Posso afirmar sem margem de erro que os kenders não são originários deste mundo. O meio como eles vêm para cá varia. Trish dizia que veio através de um enorme portal feito de guano de morcego e bolas de vidro coloridas, moldadas em um enorme poço: outros afirmam que vieram nas costas de dragões ou em barcos enormes carregados por peixes gigantes que flutuam entre as estrelas, cruzando a fronteira entre os mundos. Tais relatos não podem ser tidos como confiáveis em hipótese alguma, pois os kenders tendem a cometer certos exageros em suas narrativas, como explicarei mais adiante.

Os kenders não são o que costumo denominar como raça "pura". Uma "raça pura" é aquela criada diretamente pelas mãos dos deuses, com um propósito definido, encaixando-se em uma espécie de "esquema de planejamento cósmico". Mas os kenders, por mais que neguem isso, surgiram por acaso. Na verdade, são gnomos magicamente transformados quando entraram em contato com a Graystone de Gargath, um poderoso artefato proveniente de seu mundo nativo.

Pode-se dizer, então, a grosso modo, que os kenders são parentes distantes de nós, gnomos. Isso não costuma agradar muito os membros de minha raça: perdi três amigos assim que apresentei esta teoria. Alguns afirmam, entretanto, que os kenders têm muito mais em comum com os elfos do que conosco — ou seja, seriam o resultado da transformação ocorrida com elfos através da Graystone. Já vi mais de uma vez os humanos confundirem um kender com uma criança élfica (nosso arqueiro elfo, Talas, era frequentemente interpretado como o pai de nosso pequeno amigo Trish, durante a missão no Vale da Morte Serena).

Controvérsias à parte, tanto os elfos quanto nós, gnomos, tentamos evitar problemas para nossas respectivas raças, ignorando com veemência qualquer suposto parentesco — seja ele verdadeiro ou não.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

"Um kender? Não, obrigado"

— Slotius Tokanium, administrador do mercado de escravos de Tiberus.

Kenders são baixos para os padrões humanos (o kender mais alto que conheci tinha metro e meio), orelhas pontudas, cabelos geralmente lisos e longos, feições infantis e o mesmo apreço pela natureza dos elfos. Além disso, possuem um traço bastante curioso: não têm barba ou bigode. De alguma forma este tipo de característica. tão prezada entre nossos primos anões, inexiste nestes seres.

Como já mencionei antes, um kender geralmente lembra uma criança élfica — seus olhos têm o mesmo ar inquisidor e curioso. A cor dos cabelos fica entre um louro-escuro e o castanho, com algumas variações de ruivo em certos casos. Os olhos costumam ser de um azul-claro, verde-água ou oliva e castanho-claro. Embora não seja regra geral, boa parte dos kenders usa os cabelos presos em longos rabos-de-cavalo ou tranças.

É importante destacar também o enorme orgulho com que eles tratam seus cabelos longos; guardadas as devidas proporções, para alguns kenders, o rabo-de-cavalo tem o valor da barba para os anões. Suas roupas são geralmente rústicas e duráveis (dado o aspecto nômade da raça) e sempre com muitos bolsos e algibeiras.

A vida dos kenders estende-se por volta dos cem anos. Eles alcançam a idade adulta por volta dos vinte anos e são considerados idosos aos setenta — mas mesmo nos estágios mais avançados da velhice o kender ainda mantém o espírito jovial de seus velhos tempos. Independente da idade, este aspecto é uma característica da própria raça e está presente em todos os seus membros.

A voz dos kenders costuma ser estridente e irritante, mas vai adquirindo um tom mais rouco com a idade. Alguns deles são capazes de imitar o canto de certos pássaros.

COSTUMES

"Pela décima vez, meu senhor, ELE NÃO É MEU FILHO!"

— Talas Goldleaf, o elfo, questionado sobre sua suposta paternidade com relação a Trish, o kender.

Os kenders apreciam ouvir e contar histórias. Trish contou-me certa vez sobre um tio chamado Trapspringer que atingiu mais de 150 anos — o que me leva a uma observação curiosa sobre as histórias dos kenders: todas elas mencionam um tio chamado Trapspringer! Ainda não pude determinar se é apenas um nome comum ou alguma figura mítica, mas a presença do Tio Trapspringer é uma constante dentro das inúmeras histórias contadas pelos kenders. Talvez seja algum antigo herói kender, mas qualquer afirmação nesse sentido seria mera suposição.

Outra tradição bastante difundida entre os kenders é o uso do *hoopak* — uma espécie de arma que, para os kenders, é praticamente um símbolo da raça. O hoopak é um bastão pouco maior que o próprio usuário, com uma bifurcação e uma tira de couro na extremidade superior (formando uma espécie de funda ou estilingue) e uma ponta metálica na extremidade inferior. A arma pode ser utilizada de várias formas diferentes: como uma funda, para atirar pedras; como um bastão comum, para golpear; ou como uma lança rústica. Há outros tipos de armamentos curiosos típicos dos kenders, mas suas finalidades variam tanto que ocupariam um relatório inteiro. Além disso, o uso do hoopak é muito mais difundido e tradicional.

Mas de todos os costumes dos kenders, o mais conhecido e difundido é o hábito de colecionar quinquilharias. Os kenders têm o maior prazer em recolher objetos inúteis e guardá-los em suas inúmeras algibeiras e bolsos, onde pode-se achar praticamente qualquer coisa: pedras, penas, anéis, cordas, botões, dentes de animais, ossos, frutas secas, tintas, brinquedos, apitos, papéis, lenços, bonecos, velas e linhas são só alguns exemplos das "relíquias" que podem ser encontradas em posse de um kender.

Certa vez Trish me chamou de lado durante a noite. Retirou de sua mochila o que dizia ser "a mão de um poderoso mago maligno" executado por seu hoopak. A mão estava podre, cheirava mal e não servia para coisa alguma, mas Trish carregou-a como um troféu durante semanas, até que ela se decompôs e ele precisou jogá-la fora. Aliás, só existem dois meios de fazer com que um kender livre-se de seus "tesouros": força maior (tanto física quanto das circunstâncias) ou aborrecimento. Se um kender perde o interesse por um objeto, apenas joga-o fora.

NOVA ARMA: HOOPAK

Tormenta RPG: dependendo de como estiver sendo usado, o hoopak usa as estatísticas de dano, crítico, incremento de alcance e tipo de uma lança, uma funda ou uma clava. **Arma Exótica • Preço 5 TO • Peso 2kg**

Old Dragon: dependendo de como estiver sendo usado, o hoopak usa as estatísticas de dano, alcance e iniciativa de uma lança, uma funda ou um bordão/cajado. **Tamanho M • Preço 5 PO • Peso 2kg**

PERSONALIDADE

"Não sei quem lhe disse isso, garoto, mas a resposta é NÃO. Eu não consigo fazer aparecer um dragão de dentro do meu chapéu."

— Selleth Kanthallas, mago da corte de Bielefeld, interrompido por um kender a respeito de suas capacidades arcanas.

O aspecto destacado da personalidade dos kenders torna esta raça fascinante como objeto de estudo. Não que as outras raças mais comuns e — por que não dizer? — normais não tenham suas características comuns, mas os kenders ultrapassam qualquer tentativa de comparação no quesito "peculiaridades".

Para começar, um kender não tem medo de nada. É como se desde sua criação a raça simplesmente não tivesse "aprendido" o que é ter medo. Por causa deste fator, a maioria deles parece contrair um equivocado sentimento de imortalidade (novamente um comportamento semelhante ao das crianças).

Que fique bem claro, entretanto, que os kenders sempre fazem o possível para evitar que esta sua característica em particular ponha a vida de seus companheiros em perigo. Embora não sejam o primor da sensatez, os kenders nada têm de estúpidos.

A curiosidade é outro traço marcante da personalidade kender. Este aspecto, combinado com a ausência de medo, faz com que os kenders sejam campeões em procurar encrencas. Eles são,atraídos por qualquer coisa que seja diferente — e eles têm seu próprio conceito de "diferente": o que existe em grande quantidade é comum, e as coisas raras é que importam, independente de seu valor monetário. Coloque diante de um kender dez moedas de prata e uma colher enferrujada, e observe. Posso afirmar sem medo de errar que o pequenino passará horas interessado na colher, sem ligar para as moedas.

Tudo que é único torna-se interessante para um kender, seja um simples botão cor-de-abóbora ou uma estatueta de jade cravejada de diamantes.

Os kenders são atraídos também por itens mágicos e criaturas fantásticas (Trish, por exemplo, tinha verdadeiro

fascínio por dragões e magos). Geralmente, tudo que envolva magia é capaz de capturar a atenção de um kender. Cheguei a ver em posse de Trish pelo menos três anéis mágicos e uma fascinante adaga de dano extraordinário, que provavelmente era encantada. Este aspecto também faz com que eles sejam tidos como "exploradores naturais": sua eterna procura por "coisas interessantes" torna-os capazes de estudar cada canto de uma sala ou caverna. Diz um provérbio humano que "por onde passa um rato, passam dois kenders".

Se a força motriz de um anão é o trabalho e as batalhas, a de um kender é o divertimento. Kenders são capazes de tudo por diversão. A palavra "diversão" também tem um significado bastante singular para os kenders – para eles as coisas mais simples, como observar o voo de uma abelha, podem ser extremamente divertidas. Não há coisa pior no mundo, porém, que um kender aborrecido. Dizem as lendas (e graças aos deuses ainda não pude comprová-las) que não há tortura pior que ser trancado em uma sala com um kender entediado. Este fato, entretanto, é relativamente raro, uma vez que os kenders costumam encontrar divertimento em quase tudo.

Os kenders também têm um forte senso de independência. Eles acreditam nos direitos e na liberdade do indivíduo, levando consigo os princípios da anarquia e do caos (uma raça que surgiu "por acaso" só poderia ter este tipo de sentimento enraizado em suas mentes). É praticamente impossível obrigar um kender a realizar qualquer espécie de tarefa contra a sua vontade. Quando isso é importante dentro de um grupo, é inteligente usar psicologia para tornar a tarefa interessante aos olhos do kender – feito isso, ele executará o serviço de muito bom grado. Lembro-me muito bem de quando convenci Trish a juntar lenha contando que "se você pegar os ramos certos na velocidade certa e somente com a mão esquerda, o Grande Deus Verme aparecerá para pegar de volta seus galhos preferidos". Logicamente jamais existiu um Grande Deus Verme e nada aconteceu: Trish achou apenas que não tinha feito a coisa direito e, mais tarde, confessou-me que havia pego um dos ramos com a mão direita. Jamais suspeitou que foi ludibriado. Este sentimento de independência e liberdade também torna o kender muito impulsivo. O ato de agir sem pensar nas consequências já colocou inúmeros companheiros de kenders em perigo.

Os kenders têm um talento extremamente curioso, embora não muito bem aceito pelas outras pessoas: a habilidade de irritar com ofensas. Um kender é capaz de disparar os insultos mais escabrosos e ofensivos que qualquer um já possa ter ouvido. Geralmente tais ofensas têm como alvo o orgulho do oponente, na tentativa geralmente bem-sucedida de deixá-lo nervoso e fora de controle. Esse "poder de insulto" tão perigoso é tido como uma espécie de "arma natural" dos kenders.

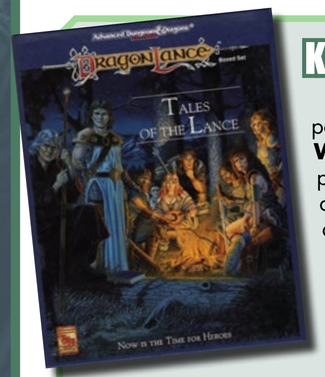
Apesar de individuais, os kenders costumam ter um senso muito forte de amizade e compaixão para com as outras pessoas. Costuma-se dizer que os kenders fazem "amigos para a vida inteira". Eu mesmo pude comprovar isso, uma vez que Trish salvou minha vida pelo menos três vezes. Convencionou-se dizer que os kenders têm "um grande coração" e uma capacidade muito elevada para o perdão. Os kenders são capazes de relevar até as mais profundas desavenças vindas de amigos.

A característica que mais contribui para a falta de popularidade dos kenders vem a seguir. Eles têm o que podemos chamar de "cleptomania natural". Entre eles não existe o que chamamos de senso de propriedade; em sua própria sociedade, tudo é de todos. Eles pegam o que querem de quem querem quando querem – qualquer objeto que permaneça nais de uma semana na mesma casa já é tido como relíquia de família!

Quando os kenders vêm para o nosso convívio, seu instinto comunitário permanece e eles tomam posse de coisas que originalmente não lhes pertenciam. Costumam pegar tudo que acham interessante. É importante dizer, entretanto, que esta característica dos kenders nada tem a ver com a prática do roubo (embora pouquíssimas pessoas entendam a diferença). O gatuno rouba por ganância ou sobrevivência, e busca objetos de maior valor monetário; o kender, no entanto, coleta inocentemente objetos que acha interessantes, sem ao menos perceber que está burlando leis ou qualquer outra coisa.

Um kender jamais aceitará ser chamado de ladrão. Quando apanhado "com a mão na massa" ele fornece algumas respostas inocentes e devolve com o maior prazer o objeto surrupiado a seu verdadeiro dono. Algumas respostas dos kenders incluem preciosidades como "eu estava guardando para você", "você disse que não queria mais" ou "deve ter caído dentro do meu bolso". Embora sejam desculpas falsas, eles próprios realmente acreditam nelas, sendo capazes de entrar em sérias discussões se alguém insistir no contrário.

Um kender tem também a capacidade de aumentar histórias para que elas se tornem mais emocionantes. Claro, pode até funcionar, mas isso faz com que a veracidade dos fatos narrados por um kender esteja seriamente comprometida. Certa vez Trish contou-me sobre quando matou um enorme dragão vermelho apenas atingindo seu olho esquerdo com uma pedra lançada com seu hoopak; ou quando salvou uma vila inteira ao resgatar uma pedra mágica que estava em posse de três magos muito poderosos. De qualquer forma, os kenders adoram histórias e são capazes de escutar qualquer uma só pelo prazer de ouvir a narração das façanhas contadas.



Kenders e o mundo de Dragonlance

Surgido na década de 1980, *Dragonlance* foi publicado como mundo de campanha de *Advanced Dungeons & Dragons* pela editora *TSR*. Criação de **Margaret Weis** e **Tracy Hickman**, *Dragonlance* carregava consigo um tom épico e diversas parcularidades: os deuses e os dragões haviam sumido — e posteriormente retornado após a Guerra da Lança, evento narrado em uma série de romances —, as moedas de aço eram mais valiosas que as moedas de ouro, magos precisavam fazer um teste perigoso e mortal após o terceiro nível para serem aprovados na ordem da magia correspondente a seu alinhamento... e havia os kenders. A raça surgiu porque Tracy não gostava da vocação ladina dos halflings, mas entendia que a classe devia ser representada. Sua ideia foi criar um tipo de personagem que roubava de forma inocente, por pura curiosidade. Por isso os haflings não existem no mundo de Krynn.

ESTILO DE VIDA

"Por todos os deuses, NÃO ME CHAME DE 'TIO PALADA'!"

— Resposta de um estressado paladino a uma carta escrita por um kender.

Os kenders geralmente escolhem campos e florestas para formar suas comunidades, construindo suas casas sobre árvores e ligando-as através de cordas e pontes. A cidade é construída de modo a mesclar-se ao ambiente.

Kenders vivem em casais e costumam ter de dois a três filhos (que equivalem a pelo menos dez crianças humanos, em termos de barulho e bagunça). O kender vive em sua cidade e com sua família até atingir a idade de vinte anos. Nesse momento um sentimento de curiosidade e desejo de conhecer o mundo invade o jovem kender, e ele parte. Esse sentimento é chamado pelos próprios kenders de *wanderlust*; ele voltará à comunidade apenas quando estiver velho, fixando-se ali até a morte.

Não existe governo dentro da sociedade kender. Cada um cuida de seus próprios negócios sem a necessidade de alguma autoridade tomando qualquer decisão por eles. Se existe algum tipo de regime que se identifica com o modo de pensar do kender, é a anarquia.

PCs Kenders

3D&T Alpha

Vantagem Única de 1 ponto

- **Habilidade +1.** Kenders são ligeiros e habilidosos.
- **Aptidão para Crime.** Para kenders, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.
- **Modelo Especial.** Kenders não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.
- **Sem Medo.** Kenders são imunes a medo, o que inclui a magia Pânico.
- **Provocação.** Kenders sabem irritar seus inimigos, fazendo com que eles percam a paciência e a concentração. Você pode usar uma ação e 1 Ponto de Magia para obrigar um alvo a fazer um teste de Resistência. Se o alvo falhar, sofre uma penalidade de H–1 até o fim do combate.

Old Dragon

• Kenders normalmente tendem ao caos em seus alinhamentos;

• Medem quase sempre entre 1,10 e 1,20 metros e pesam entre 30 kg e 35 kg;

• Atingem a maturidade por volta dos 20 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 100 anos;

• Costumam aprender o comum e os idiomas dos povos amigos;

• Pela agilidade e pouca força física, recebem +2 na Destreza e –2 na Força;

• Pela sua maneira de ver o mundo, são imunes aos efeitos de medo.

• Por ser pequeno, recebem um bônus de +2 na Classe de Armadura contra alvos grandes ou maiores.

• Recebem um bônus de 10% em Pungar;

• Movimento base de 9 metros;

• Usam armas médias apenas se usarem as duas mãos;

• Não podem usar armas grandes (nem mesmo com as duas mãos) e não conseguem usar efetivamente armaduras confeccionadas para as outras raças.

• Podem usar o poder do "insulto extraordinário": quando um kender começa a insultar alguém, o oponente precisa fazer uma jogada de proteção modificada pela sua Sabedoria ou fica extremamente furioso com o kender durante 1d10 rodadas, sofrendo uma penalidade de -2 no ataque e CA.

Tormenta RPG

+4 Destreza, +2 Carisma, –2 Força. Kenders são ágeis e cativantes, mas fisicamente fracos.

Tamanho Pequeno. Kenders recebem classe de armadura +1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade, mas precisam usar armas menores e recebem –4 em testes de manobra.

Deslocamento 9m. Apesar de pequenos, kenders são rápidos. Sua velocidade é a mesma de criaturas Médias.

+2 em todos os testes de resistência, por sua sorte.

Sem medo e sem noção. Sempre que o kender for afetado por um efeito de medo, ele tem 50% de chance de ignorar este efeito, e 50% de chance de ficar fascinado pela fonte do medo.

Armas raciais. Para kenders, hoopaks e outras armas kender são consideradas armas simples.

+4 em testes de Ladinagem. Kenders são ladrões natos, e podem fazer testes de Ladinagem para prestidigitação mesmo que não tenham Ladinagem como perícia treinada.

–4 em testes de Identificar Magia e Intuição. Kenders não tem a paciência necessária para dominar as artes mágicas, e são muito crédulos.

Provocação. Kenders recebem o talento Insulto Sagaz, sem precisar cumprir seus pré-requisitos.

Cleptomania. Todos os dias, o kender deve ser bem sucedido em um teste de Ladinagem para prestidigitação. Se não conseguir nada naquele dia (seja por falhar ou ser descoberto), ficará desanimado (fatigado) por todo o dia seguinte.

Talentos raciais. Kenders podem ignorar os pré-requisitos de raça dos seguintes talentos (mas ainda devem cumprir outros pré-requisitos): Encanto das Fadas, Faz-Tudo, Pequeno Alpinista e Sem Medo (este talento se sobrepõe ao traço racial sem medo e sem noção). Eles também podem comprar os seguintes talentos regionais ignorando os pré-requisitos de nativo (mas ainda devem cumprir outros pré-requisitos): Conhecimento de Lendas, Contador de Histórias ou Cosmopolita.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

J.M. TREVISAN

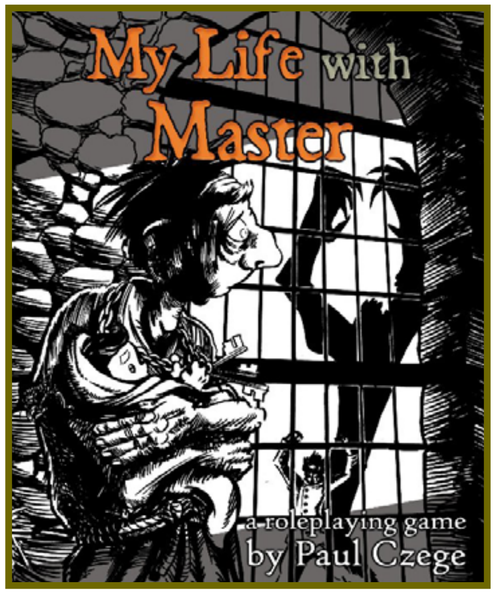
JM TREVISAN
LOBO BORGES
RIPD
OS SEGREDOS NÃO VÃO FICAR EM SEU PASSADO
jamboeditora.com.br/manga/ledd/
BREVE ...

LADO B DO RPG

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Como ser um servo do Mal

Dos jogos criados durante o dito "levante indie" do início dos anos 2000, alguns ainda permanecem ocultos do grande público, mesmo tendo uma relevância crucial para o desenvolvimento e embasamento da discussão teórica que viria a se firmar logo em seguida. *My Life With Master*, de Paul Czege, é um desses.



Publicado durante o auge do "the Forge" em 2003, *MLWM* inspirou inúmeras publicações e designers subsequentes, talvez por resumir de forma concisa e elegante os princípios até então debatidos na cena da época. É um jogo obrigatório, tanto por seu valor histórico quanto pelo design, proposta e experiência de jogo. Merecia, inclusive, ter uma versão nacional publicada.

O design do jogo possui uma estética essencialmente gótica. Não como o goticismo contemporâneo de *Vampiro: a Máscara*, mas sim deliberadamente baseado na tradição dos clássicos da literatura romântica do século XIX, como *Castelo de Otranto*, *Drácula*, *Frankenstein* e *Carmilla*, levemente temperado com uma dose de humor negro.

Em *My Life With Master* os jogadores representam os Criados (*Minions*) de um(a) Senhor(a) vilanesco(a) — o tal *Master* do título — e serão encarregados das mais monstruosas tarefas a fim de satisfazer as vontades e necessidades do patrão. Este é o tema central: a luta desesperada por manter-se humano frente às forças diabólicas e circunstâncias adversas. Para expressar esse conflito, Czege escolheu o vago cenário de uma cidadezinha no interior da Europa central, por volta de 1805.

O jogo possui regras enxutas, que essencialmente amarram todos os elementos temáticos a que se propõe. Alguns poucos atributos e caracterìsticas descrevem mecanicamente os Criados, o Senhor e o Povoado. Um círculo vicioso de conflito de interesses é armado, permitindo o escalonamento da história em poucas sessões, até o clímax de uma pequena campanha, onde o Senhor é de alguma forma derrotado e o destino geralmente trágico de seus criados, é determinado.

A gênese do Mal

O primeira passo do jogo é criar coletivamente o personagem do Senhor, o principal antagonista. Neste momento, todos têm a oportunidade de inserir os elementos que desejam ver na história. É a partir desta criação que os ingredientes nucleares são delineados, servindo de base para a criação posterior dos personagens dos jogadores. Descobre-se se o Senhor é mais Cerebral ou Bestial, suas Necessidades e Desejos e o equilíbrio entre o Medo por ele imposto e a influência da Razão**,** representada pelo Povoado. Estas características, mesmo sendo expressas em números, servem mais para provocar o debate inicial do cenário como um todo, do que engessar estereotipicamente os personagens do jogo.

Yes, Master!!!

Os servos, por sua vez, apesar de sua aparência assustadora, desfigurada, de suas cicatrizes físicas e mentais e seus comportamentos antissociais bizarros, são fundamentalmente humanos. Possuem sentimentos, desejam desesperadamente a felicidade, mas sofrem horrivelmente nas garras do Senhor. Portanto, dentre suas características básicas, destacam-se a Auto-Aversão e o Tédio, que representam o quanto eles enxergam a si mesmos como monstros quanto oferecem a abertura para agirem como tal. Em contrapartida, existe um valor para Amor, expresso através de Conexões de empatia que os servos podem construir com as pessoas do Povoado, e que servem de âncora para sua humanidade. E como meio de tornar cada personagem individual e especial à sua maneira, define-se duas características opostas: Mais que Humano e Menos que Humano**.** Uma descreve uma habilidade que o servo tem de forma poderosa e até mesmo fantástica, surreal, superior à humana, e a outra descreve uma limitação excessiva, deformação ou disfunção que os afasta da compreensão de humanidade. Diferentemente das outras características, estas não possuem valores numéricos, sendo apenas fatos dentro da ficção que limitam ou bonificam as ações através do contexto das cenas..

Fórmulas Secretas

A mecânica básica de *MLWM* é bastante simples. Dois lados em um conflito rolam uma pilha de d4, onde qualquer valor 4 é descartado, e os demais são somados e comparados ao total do adversário. Aquele com maior valor total ganha a disputa. A pilha de dados é determinada pela natureza do conflito, e geralmente soma-se ou diminui-se os valores dos atributos. Por exemplo: para agir com Violência e Vilania, os servos rolam um número de dados igual a soma de Medo + Auto-Aversão, contra o valor de Razão (do Povoado) - Tédio (do servo).

Todos os atributos do jogo possuem valores flutuantes, e quando certas condições e relações entre estes valores são alcançadas, engatilham cenas-chaves da história. Se o Tédio de um servo alcançar durante o jogo um valor superior à Razão do Povoado, ele é Capturado. Se a Auto-Aversão for maior que Amor + Razão, um horror é revelado à população. E se por acaso, o Amor alcançar um valor maior que Medo + Tédio, é possível engatilhar o fim do jogo, onde através de uma série de cenas climáticas, culmina-se, de uma forma ou de outra, com a morte do Senhor pelas mãos de um de seus servos. Como Epílogo, cada personagem compara os valores finais de suas características, pois estas indicaram o destino de seus personagens. Se, por exemplo, Amor + Razão for maior que Auto-Aversão + Tédio, o servo é reintegrado ao Povoado. Se o resultado for o inverso, ele é morto.

Mesmo com uma leve pegada de humor negro, e até caricata (*a la* corcunda Igor), trata-se de um jogo de horror. Mais do que algo imposto pelo mestre de jogo, este horror é gerado pelos jogadores, para os jogadores, inevitavelmente através das ações de seus personagens, tornando-se um ótimo exercício de empatia, humildade e humanidade.

Apesar de sua singeleza, *My Life With Master* foi (e ainda é) um jogo muito influente na cena indie. A partir de diversos *hacks* de sua estrutura básica (dentre eles, o infame *My Life With Joker*) designers iniciantes começaram a produzir seus próprios jogos. *Meu Brinquedo Preferido* o tem como principal referência e inspiração, e ainda sonho publicar o *My Life With Strahd*.

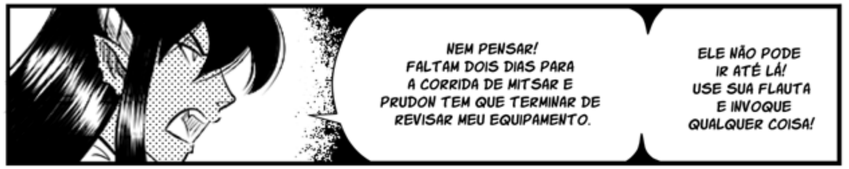
Paul Czege é um designer excepcional e merece ser acompanhado. Mesmo com poucas publicações comerciais, ele disponibiliza muito de seus jogos gratuitamente. Todo o seu trabalho pode ser conferido no **site do autor**.

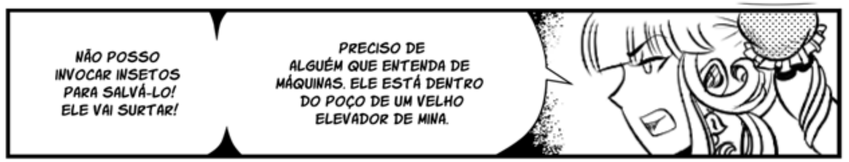
EDUARDO CAETANO

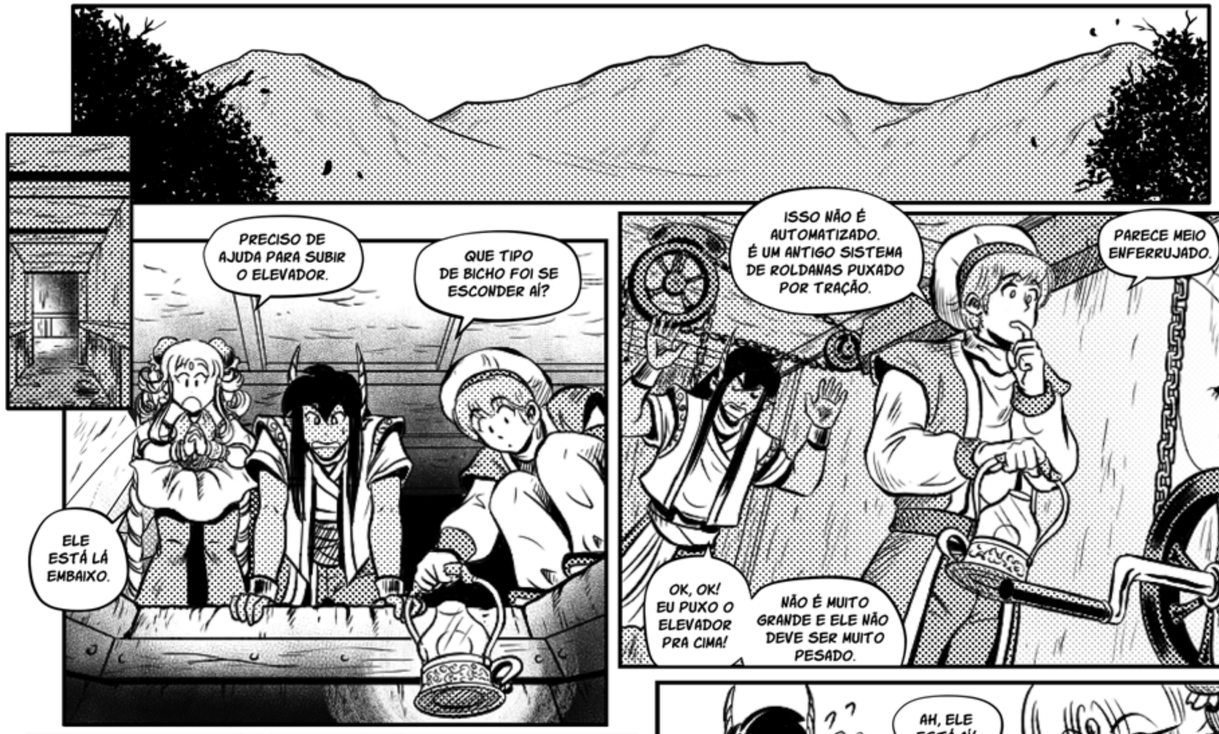
visite a página do autor no Patreon!

Alesh

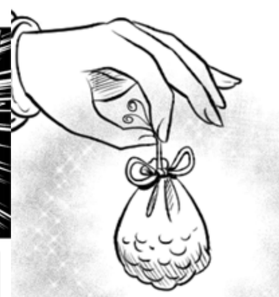
Produção: Studio Seasons







UAAHHH!!!



VUP!

AH, ELE ESTÁ BEM!
MAS...O QUE É ISS...???

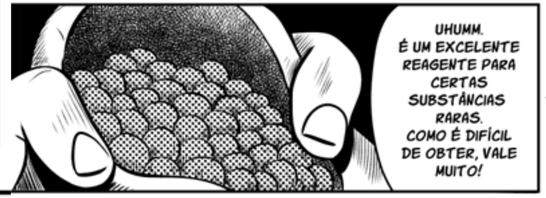
É UM FILHOTE DE ESCARABEU DAS AREIAS! NÃO É LINDO?!

FILHOTE??!! ISSO CRESCE MAIS??

PROMESSA É DÍVIDA.
AQUI, O MINTRAX VERMELHO!

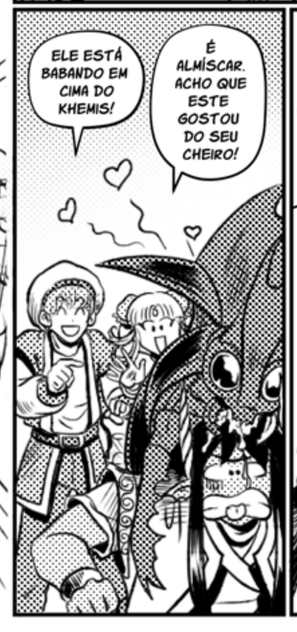
NOSSA!
QUE CHEIRO... POR QUE ISSO FEDE?
PARECE COCÔ.
É PORQUE SÃO FEZES SOLIDIFICADAS DA VESPA MINTRAX.
ELAS TEM UMA PICADA MUITO VENENOSA, POR ISSO, SÓ NÓS CONSEGUIMOS ENTRAR NOS NINHOS PARA PEGAR ISSO.

ISSO É BOSTA DE VESPA???


UHUMM. É UM EXCELENTE REAGENTE PARA CERTAS SUBSTÂNCIAS RARAS. COMO É DIFÍCIL DE OBTER, VALE MUITO!

PAFT!
AAAHHH! PELOS REIS DE HADJUT!! TIRA ISSO DE CIMA DE MIM! ELE VAI ME COMER!!!
AH, SIM! ATINGE CINCO METROS DE ALTURA QUANDO ADULTO! ESSE É UM BEBEZINHO!

ELE NÃO VAI TE COMER. ELES SÓ PROCESSAM AREIA.
EU PRECISAVA SALVÁ-LO PORQUE SÃO CAÇADOS PELA SUA CARAPAÇA. SÃO MUITO MANSOS E NÃO TEM NOÇÃO DO PERIGO.


ELE ESTÁ BABANDO EM CIMA DO KHEMIS!
É ALMÍSCAR. ACHO QUE ESTE GOSTOU DO SEU CHEIRO!

QUEM LIGA?! EU NÃO O AMO!! QUASE MORRI DO CORAÇÃO E ESTOU BABADO!!

UAU! QUEM DIRIA? NUNCA IMAGINEI VER UM DESSES.
ESTÃO DESAPA-RECENDO.
POR ISSO VOU LEVÁ-LO PARA O DESERTO ABERTO LOGO QUE PUDER.

DEIXE-ME VER SE ENTENDI: ESSA PRINCESA MALUCA PEDIU PARA A GENTE SALVAR UM BESOURO GRANDE QUE BABOU EM MIM E ELA NOS PAGOU COM COCÔ??!!!
FOI UM ÓTIMO NEGÓCIO!

DEIXE... DEIXE-ME SAIR DAQUI! ARGH!!! VOCÊS DOIS SÃO LOUCOS! LOUCOS!!!
EU PRECISO ME LAVAR!!! ESTOU CHEIRANDO A ALMÍSCAR DE BESOURO!!

ELE É MUITO ESTRANHO...
É...ELE É ESQUISITO MESMO...

TRABALHO DE EQUIPE!

FIM

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Cleber Tume
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Nazareth De Almeida
André Peres
André Tepedino
André Turtelli Poles
André Vieira
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Argus Fernandes
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Groposo Pavão
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Bergonzini
Carlos F. Dos Santos
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Cauã Roca Antunes
Celso Guedes De Jesus
Christian Medalha Justino
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques

Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Sousa
Deivid Santos
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Dos Santos Gonçalves Pacheco
Diego Fernandes Santos
Diego Goncalves
Diego Noura
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edney “Interney” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Emanuel Mineda Carneiro
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Eric M. Souza
Erick Faria Teves
Ericki Haras
Erimar Lopes
Evandro Gurgel
Fabiano Martins Caetano
Fabio Casanova
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Fernandes
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Sousa
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Rocco
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Hebert J
Heitor De Almeida Francisco
Helder Poubel
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Rosa
Humberto Meale
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ives Bernardelli De Mattos
Jaime Das Neves Calmon
João Guilherme
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jorge Gomez
Jorge Monteiro Pedrosa
José Eduardo Da Silva
José Everton Guimarães De Oliveira
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Jota Sobreiro
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kauê Rodrigues
Kellisson Felipe
Leandro Ferraro
Leilton Luna
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski Dos Santos

Lipe Ragazzi
Lucas Arruda
Lucas Danez
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Marques De Camargos
Lucas Oliveira
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Teixeira Da Cunha
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Fernando Maehana
Luiz Fernando Taddeo
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Paulo De Lima
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Márcio Homem
Marco Antonio Fogaça
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Mazo
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Leopoldino
Mario Felipe Rinaldi
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Hobit
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Juliani Junior
Max Fischer
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael 47
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Sangoi
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rannyere Xavier
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Reginaldo Santiago
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Sassoon
Roberto Levita
Roberto Marinho Oliveira
Robertson Schitcoski
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Angeli
Rodolfo Caravana
Rodolfo Moreira Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Akio
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Sairo Santos
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Gomes
Seuraul
Shur Stephano
Soren Francis De Rezende Santos
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago Destri Cabral
Thiago Henrique
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Roberto
Thiago Zenark Reis
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinicius Camargos
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Poi
Wesley Francisco Da Silva
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adriano Anjos De Jesus
Adriano Guido
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Anderson Costa Soares
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Athus Ferreira
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Leão Pereira
Bruno Pozzi
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo M. Lemos
Danilo Sales Barbosa
Dante Souza E Souza
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
Denis Denarelli
Derek Moreira
Diego Toniolo Do Prado
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Galvão Zolin

Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Zimerer
Elvys Da Silva Benayon
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Gicquel Silveira
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Asfora
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Haag
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Villalva Neto
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Herbert Aragão
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso Da Silva
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jean Blaskoski
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Antonio
João Lucas Roriz
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Ricardo Bittencourt
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme De Souza Silva
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Sardim
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Felipe Golze Reis
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Marlos C. Machado
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Mia Alexandra
Murilo Melleiro
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Halliwell
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Teixeira
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Péricles Da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Rafa Juri Barbosa
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Costa
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sávio
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Ribeiro
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Vandersson Carvalho
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius França Basto
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima

Kenders

A maioria dos rpgistas tem um personagem favorito. Ele é especial por alguma razão: talvez tenha te acompanhado em uma aventura única, uma one-shot memorável; ou numa campanha longa, cheia de perigos, combates, rolagens de dados e muitas risadas com amigos e amigas.

Talvez ele seja especial porque você conseguiu montar aquele combo perfeito, matado um monstro que ninguém mais conseguiu, ou talvez você tenha escrito 20 páginas frente e verso do histórico dele em um caderno de folha pautada. Diabos, seu personagem favorito pode ter começado como uma piada que se desenvolveu e ganhou vida própria!

Meu personagem favorito de RPG é um desse último tipo, mas curiosamente, ele não era meu.

No primeiro final de semana de junho de 1999, juntei meus comparsas ("a Patota") para começarmos uma nova campanha de *AD&D 2ª Edição*. O cenário ia ser *Tormenta*, lançado há apenas uma semana. Todos estavam empolgadíssimos. Como mestre do jogo, liberei acesso não só a todos os parcos suplementos de AD&D a que tínhamos acesso, como tudo que houvesse saído em revistas *Dragão Brasil*.

Além da mistureba já tradicional nos jogos modernos de *Tormenta RPG* (ranger humano, samurai tamuraniano, ladrão dragão-gazela), um dos jogadores resolveu usar as regras para kenders, publicadas na *Dragão Brasil #21*. Pra complicar ainda mais a minha vida, ele quis jogar com um druida.

Graças à muita criatividade por parte do jogador e muito jogo de cintura do meu lado, nasceu naquele dia Jamil Kastrock Ronzicaid Crinos Rônfred Yts, o único kender de Arton. Sim, era a mesma piada de lorde Niebling, transferida para um kender.

A campanha durou um ano. Depois das primeiras sessões, o jogador do kender passou a se dedicar mais à guitarra do que ao RPG, mas ao contrário de outros personagens, que simplesmente saíam do grupo ou viravam comida de monstro, o kender continuou no grupo. Tanto eu quanto os outros jogadores amávamos aquela criatura meio insana, que só falava bobagem, fazia piadas impróprias e sempre achava um jeito de roubar o item errado na hora errada. Sempre que alguém fazia um comentário *off-character* na hora errada, havia um acordo tácito na mesa que dizia simplesmente "foi o kender quem disse". Jamil se tornou, de certa forma, um NPC controlado conjuntamente pelo grupo todo, mestre e jogadores.

Quando me juntei à primeira comunidades de fãs de *Tormenta* na internet, a finada *Lista Tormenta*, precisava de um apelido. Já usava o nome do Jamil no saudoso bate-papo de RPG do UOL; foi um pulo adotar não só o apelido, mas a persona completa do kender como minha presença na internet rpgística.

E isso durou muitos anos. Até hoje, ainda tem gente que me chama de Jamil — eu ainda assino meus artigos com esse nome! Meu primeiro trabalho remunerado de RPG recebeu um cheque nominal para "Álvaro J Freitas" (meu nome tem muitas letras, mas não tem a letra J... de Jamil). De algum modo, acho que Jamil o kender e a sua personalidade meio enlouquecida, mas bem-intencionada, me ajudaram a vencer um monte de obstáculos na vida. Não à toa, pedi para resgatar a matéria sobre kenders na seção *Tesouros Ancestrais*.

Porque quem sabe se essa matéria não influencia positivamente mais gente? Funcionou pelo menos pra esse maluco aqui. A propósito... essa carteira é sua? Achei no chão. ;)

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS
(velho, gordo, careca e barbudo...
mas sempre um kender no coração)

A Nozomi ilustrada pela Celtic Botan ficou de fora da matéria, mas você confere aqui!